

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン



1993
SEPTEMBER
定価 500YEN

総力特集
真・女神転生
世紀末東京サバイバル
風雲カブキ伝
イベントガイド

業界ニュース最前線
ハードウェアとSNK
技術提携か!?

CD-ROMカプセル3
発売直前特集
卒業機動警察パトレイバーなど
超期待の体験版ソフトを収録

最新ゲームスペシャル
風の伝説ザナドゥ
悪魔城ドラキュラX
イースIV -The Dawn Of Ys-
三國志II・スーパーダライアスII

別冊付録 1988~1993の全激烈技集大成!!

激烈対技

パーフェクトコレクション「技」

Falcom

「名門」に期待します。
他の種類のゲームなら、
「金」と「努力」に糸目をつけなければ、
誰でも、ある程度のレベルまでは作れる。
でも、A・RPGだけは
「天才」が作るものに誰も勝てない。
：僕は、そんなふうな、
一種のサベツなヘンケンを持ってます。
だから、ファルコムさんに期待するんです。
いち早くCD-ROM市場が成立したこの世界で、
そろそろキワメつけのA・RPGを製作してほしい。
良貨が、悪貨を駆逐する。
それが、この世界のオヤテですから。



日本ファルコムがおくる、最も進化したCD-ROMソフト、デビュー。

風の伝説ザナ

CD-ROM特性をフルに活かした、
壮大なスケール。

- 合計1時間以上におよぶハイクオリティなビジュアルシーンの数々。
- このゲームのために作曲された300曲から、厳選した90曲を採用。
- 総登場人物340人以上。さらに、すべての人に細かい人物像を設定。
- 200を超える敵モンスターと、120を超えるアイテム群。



PCエンジン スーパーCD-ROMソフト

今秋発売予定/価格未定

CNEC Home Electronics, Ltd.
© 日本ファルコム

日本ファルコムの創造力を駆使した、
まったく新しいプレイ感覚。

- トップビューからサイドビューへ、ダイナミックにゲームが展開。
- パーティメンバーがそれぞれ独自の判断で行動する新システム。
- めんどくさい経験値かせぎがなく、主人公が自然に強くなるスムーズな進行。
- アクションシーンでは、得意な人もそうでない人も楽しめる謎のシステムを採用。
- ショップに入ると画面が変わり、アイテムが表示。
ゲーム史上初の交渉システム。

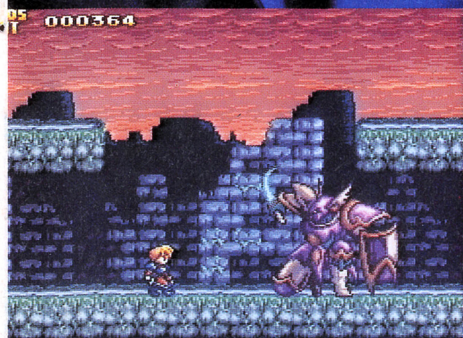


渡辺浩式 (わたなべ・こうじ)

TV番組「バーチャルZ」でもおなじみ。ハイテク・カルチャーの領域を中心に映像/出版プロデューサー、コメンテーターとして活躍中の、(GTV)代表。またゲーム雑誌をはじめ多くの雑誌に小説、評論、エッセイを連載中。

The Legend of Xanadu
風の伝説リナドゥ

ストII



©NEC Home Electronics, Ltd. ©Hunex

NEC

伝説の楽団「エメル・エメ・エメズ」で繰り広げられる、少年と少女の不思議なマジカル大冒険。
2人同時プレイも楽しめる、新感覚ファンタジック・アクションRPG!

マジクール
Magicoal

PCエンジン スーパーCDロムロムソフト

今秋発売予定/希望小売価格6,800円(税別)

きみはもう春麗を手に入れたか?!

PCエンジン版ストIIダッシュだけの特典。

今なら「春麗 FAN BOOK」が
もれなくもらえる!

非売品

春麗FAN BOOK

- 春麗が主人公のスペシャルミニマンガ
- 山下章氏監修による春麗でのパーフェクト攻略法と春麗の戦力データ徹底分析
- しかも、ストIIダッシュミニうちわ付き!

※応募締切は8月31日迄(当日消印有効)

※問い合わせ先 ストIIダッシュキャンペーン事務局 TEL. 03 (3485) 0047

詳しくはソフトについている応募券を見よ!



「美少女戦士セーラームーン」の
只野和子先生と、
「機動警察パトレイバー」の
高田明美先生の、
2大描き下ろしイラスト!

手に入れるにはストII'を買うしかない! お店に急げ!



ハイスピードROM
20M Huカードソフト

希望小売価格9,800円(税別)

制作: CAPCOM

© CAPCOM 1991, 1992, 1993.
Licensed to NEC Home Electronics, Ltd.



ストIIダッシュ西日本地区大会

「熱き闘いの2日間」

- ストII'ミニうちわを先着300名様にプレゼント!
- エメラルドドラゴンゲーム音楽CD(非売品)のプレゼントもあるよ!
- ほかにもいろいろなゲーム大会がめじろ押し!

■会場/大阪ビジネスパーク NECショールーム C&Cプラザ ■日時/8月4日水・5日木AM10:00~PM5:00

PCエンジンワールド'93

入場 無料

お問い合わせ先は

NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(大代表)

PCエンジンに宿命の

アーケードカード(16メガD-RAMカード)+スーパーCD-ROM²(2メガ)=18メガの、大容量

※アーケードカードは、'93年7月12日現在、仮称のものです。

迫真のグラフィックに驚愕!



アーケードカード対応第1弾ソフトとして、『餓狼伝説2』がいよいよPCエンジンで体験できる/CD-ROM²の最大540メガの大容量を活かし、目指すは完全移植/18メガを一度に読み出す大幅パワーアップを実現した、PCエンジンのCD-ROM²ならではの出来に期待せよ!

※画面写真はPCエンジン版のものです。

独自の2ラインバトルも再現!



格闘に興行をもたせ、よりリアルなアクションを可能にした餓狼独自の2ライン・バトルも、もちろん完全再現。挑発、ド派手な超必殺技など、各キャラの豊富なアクションパターンも全く削ることなく移植されるぞ!

臨場感抜群の



最強の正統派レスラー
ビッグ・ベア

商魂たくましく太極拳使い
チン・シンザン

骨法のスペシャリスト
アンディ・ボガード

若きムエタイ・チャンプ
東 丈(ジョー・ヒガシ)

マーシャルアーツの達人
テリー・ボガード

'93年末
発売予定

予価
¥6,000 (税別)

新たな闘い

餓狼伝説2
がろうでんせつ2

アーケードカード対応ソフト、'94年も続々登場!

'94年内発売予定・予価¥6,000 (税別)

'94年内発売予定・予価¥6,000 (税別)



接近戦でズームイン、間合をとるとズームアウトする、スーパーリアルアクション!



りゅうこのけん



総勢14人のヒーローが集結! 史上最強の榮譽を賭けて、今再び過激なデスマッチが始まる!

移植よ!!



アーケードカード対応ソフト

バッファが可能にした超絶移植ソフト、誕生!

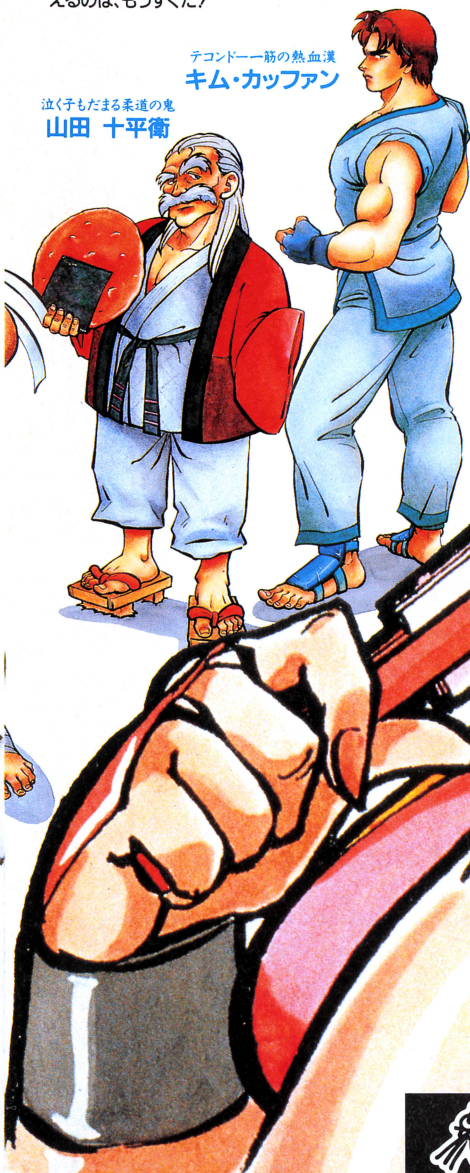
生音サウンド!

グラフィックデータ、アクション、バトルシステムにとどまらず、サウンドまでも一挙に大容量化/CD音源による迫力いっぱいのサウンドが体感できる。キャラの声もネオ・ジオ版と同じだ。アーケードカード+スーパーCD-ROM²の大容量パワーで、「餓狼伝説2」の魅力のすべてを味わえるのは、もうすぐだ!

魅惑の女忍者
不知火 舞

テコンドー一筋の熱血漢
キム・カッファン

泣く子もだまる柔道の鬼
山田 十平衛



アーケードカードでCD-ROM²は大容量・最強マシンへ!!

100メガ以上のアーケードゲームをまるごと再現!!

パワーアップは簡単。お手持ちのスーパーCD-ROM² / Duo / Duo-R (2メガ内蔵) のカードスロットに、アーケードカード (16メガ内蔵) を差し込むだけ。合計18メガの大きな読み込みにより、大容量のアーケードソフトがプレイ可能になります。対応ソフトも続々登場予定。どうぞご期待! *CD-ROM²等その他の機種に装着する場合は、同時発売の「カードアダプタ」が必要です。

- '93年12月発売予定 ■発売 / NECホームエレクトロニクス
- PCエンジン・アーケードカード(仮称) / 予価¥12,800(税別)
- PCエンジン・カードアダプタ(仮称) / 価格未定

©1993 HUDSON SOFT ©SNK 1993



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT

本社 千062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 千162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 千542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)



SOFTWARE TOP10

PCエンジン
ソフト・トップ10

6/1 6/30

ストⅡダッシュがついに発売された。今後のPCエンジンを引っ張っていくだけのパワーがあるソフトだ。果たして今の流れを変えることができるのか？ カタズをのんで見守ろうと思う。

売り上げTOP・10

まずは予想通りの1位、ストⅡダッシュ。この勢いがいつまで続くか？ さへて来月はいったいどうなる？

1



ストリートファイターⅡ'

2391

NECホームエレクトロニクス●6月12日発売●9800円



超鳴り物入りで発売されたストⅡダッシュが1位。これだけデキがいいとトップも当たり前って感じるんだけど。みんなどう思う？ しかもあの容量で9800円は安い価格といえる。ただ、パッドが別売り、っていうのがちょっとね。結局ソフトと一緒に買わないと満足に遊ぶことができないし、試しに通常のパッドで遊んでも、楽しさが70パーセント位減ってしまうのが悲しい。ところで、この6ボタンパッドが使えるソフトって今後発売されるのかな？ せっかく買ったんだから、ストⅡだけじゃもったいないよね。

2

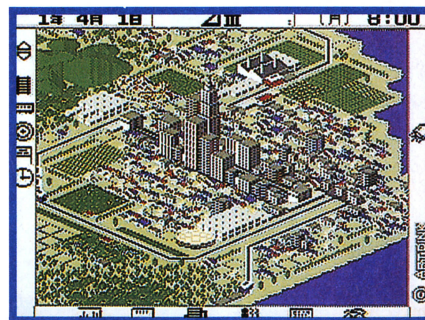
A列車で行こうⅢ

421

アートディンク●6月11日発売●9800円



2位に輝いたのは、パソコンの名作シミュレーション、AⅢだ。基本的には線路を敷いて街を作っていく、大きくするのが目的なんだ。でもこのゲームってシナリオに沿った遊び方をするよりは、なんでもいいから、好きなように線路を敷いて電車を走らせ、街を作ってそれをただ、ポ~~~~ツと見ているのがいいと思う。たまにはなんの目的もない遊び方っていうのもいいと思うんだけど？ みんなはこのAⅢをどのようにしてプレイしているんだろうか？ おもしろい遊び方があったら教えてちょうだいね。



3



Jリーググレイテストイレブン

406

日本物産●5月14日発売●7400円



なんと、2ヶ月連続で3位をキープしたこのソフト。いかにJリーグ人気がすさまじいかを象徴するようだ。そういえば、他機種インフォメーションの方のソフトランキングでもスーファミではフォーメーションサッカー2が、メガドラではセガのJリーグサッカーがそれぞれ2位にランクインしているんだけど。それで、ファミコン、ゲームボーイ、ネオジオでも発売されたら、もしかすると全機種制覇!! なんてことになりかねないかもしれない。そうになったらおもしろいけどね。になったらさ!!

4



ゼロヨンチャンプⅡ

268

メディアリング
3月5日発売●7800円

息の長いソフトになった
感じだね。拍手!!



5



クイズキャラバン カルトQ

148

ハドソン
5月28日発売●5800円

TVでおなじみのクイズ番
組がPCに登場だ。



6

ボンバーマン'93

104

ハドソン
12月11日発売●6500円



7

ダブルドラゴンⅡ~THE REVENGE~

71

ナグザット
3月12日発売●7800円



8

CALⅡ

68

NEOアベニュー
3月31日発売●7800円



9

シャーロックホームズの探偵講座Ⅱ

62

ビクター音楽
5月28日発売●8200円



10

ダンジョンエクスペローラーⅡ

54

ハドソン
3月26日発売●6800円



期待度TOP・10

1



ハドソン
発売中●7800円

天外魔境 風雲カブキ伝

561

カブキの毒気にあてられた? 読者が1位に祭り上げたカブ伝。でも期待してても決して損はしないデキといえるぞ。ところでみんな、体験版は買ってくれたかな?

ランク	ゲームタイトル	メーカー・発売日・価格	スコア	アイコン
2	エメラルドドラゴン	NECホームエレクトロニクス 12月発売●価格未定	148	
3	卒業〜Graduation〜	NECアベニュー 発売中●7800円	132	
4	モンスターメーカー	NECアベニュー 11月26日発売●7800円	131	
5	イースIV	ハドソン 12月発売●価格未定	130	
6	餓狼伝説2	ハドソン 12月発売●6000円	95	
7	ワールドヒーローズ2	ハドソン 発売日未定●6000円	92	
8	悪魔城ドラキュラX	コナミ 10月29日発売●7800円	86	
9	美少女戦士セーラームーン	バンプレスト 発売日未定●価格未定	62	
10	風の伝説ザナドゥ	日本ファルコム 発売日未定●価格未定	54	

移植希望TOP・10

1



スクウェア
ファミコン

ファイナルファンタジーシリーズ

201

移植度で上位が続いているFFだけど、そろそろ6作目の制作発表があるころだと思うんだけど、まだかな〜。移植決定発表でもいんだけどね〜!!

ランク	ゲームタイトル	メーカー・ハードの種類	スコア	アイコン
2	3×3EYES	ユタカ・バンダイ スーパーファミコン	198	
3	プリンセスメーカー	ガイナックス パソコン	165	
4	ストリートファイターIIダッシュターボ	カプコン アーケード	160	
5	ぷよぷよ	セガ メガドライブ	141	
6	ドラクエシリーズ	エニックス ファミコン	101	
7	ドラゴンボールシリーズ	バンダイ ファミコン	100	
8	天地を喰らうII	カプコン アーケード	68	
9	シルフィード	セガ メガCD	54	
10	星のカービィ	任天堂 ファミコン	43	

読者アンケート: 今月のTOP10

ランク	ゲームタイトル	メーカー・価格	スコア	アイコン
1	天外魔境II丸MARU	ハドソン 7800円	954	
2	ストリートファイターII(ダッシュ)	NECホームエレクトロニクス 9800円	413	
3	イースI・II	ハドソン 7800円	354	
4	スナッチャー	コナミ 7800円	265	
5	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	ハドソン 7200円	162	
6	ボンバーマン'93	ハドソン 6500円	121	
7	ゼロヨンチャンプII	メディアリング 7800円	111	
8	天使の詩II	R.I.O.T 7800円	110	
9	A列車で行こうIII	アートディンク 9800円	98	
10	PC原人3	ハドソン 7200円	96	

読者アンケート: 累計TOP20

ランク	ゲームタイトル	メーカー・価格	スコア	アイコン
1	天外魔境II丸MARU	ハドソン 7800円	4572	
2	スナッチャー	コナミ 7800円	1502	
3	イースI・II	ハドソン 7800円	1402	
4	ボンバーマン'93	ハドソン 6500円	1175	
5	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	ハドソン 7200円	779	
6	ゼロヨンチャンプII	メディアリング 7800円	485	
7	天外魔境ZIRIA	ハドソン 7200円	428	
8	ストリートファイターII'	NECホームエレクトロニクス 9800円	413	
9	ドラゴンナイトII	NECアベニュー 7400円	385	
10	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	ハドソン 6800円	368	
11	天使の詩II	R.I.O.T 7800円	355	
12	ファイアープロレスリング3	ヒューマン 7900円	349	
13	PC原人3	ハドソン 7200円	317	
14	ブライII〜闇皇帝の逆襲〜	リバーヒルソフト 7800円	284	
15	ロードス島戦記	ハドソン 6800円	250	
16	スーパーシュヴァルツシルト2	工画堂スタジオ 7800円	186	
17	ダンジョンエクスプローラーII	ハドソン 6800円	170	
17	グラティウスII〜ゴファーの野望〜	コナミ 7800円	170	
19	PC原人2	ハドソン 5800円	139	
19	F1サーカス'92	日本物産 7400円	139	

ICON このコーナー及びゲームの紹介のコーナーの各アイコンは、次のことを意味しています。

シミュレーション	シューティング	テーブルゲーム	アドベンチャー	スポーツ	アクション	デジタルコミック
パズル	ロールプレイング	CD-ROM	1〜8メガ用カード	バックアップ対応	両対応ソフト	2MCD専用(スーパーCD-ROM)

取材協力店……………協力店…博品館(銀座)、マルゼンムセン(秋葉原)、おもちゃのQ(中野)、高島屋(難波)、おもちゃのデンマーク(江南)、トイズセンター綱島店(横浜)、西武百貨店(つかしん)、ヤマギワホビー館(秋葉原)、キティランド(梅田)、関西友オズ大泉店(摂津)、イトーヨーカドー丸大長岡駅前店(長岡)、ファミコンショップモリス(中野2店舗、野方店)、ラオックスコンピュータゲーム館(秋葉原)、わんぱくこそうチェーン(全国)、ハローマックス(9店舗)、電脳ザウルス(大阪)、チャドラン(大阪)。

TOP10 PLUS**VOL.4

超大作ソフト、続々発売!! 現状レポート

6月～7月は、超大作ソフトが続けざまに発売された。ゲームユーザーにとってはどれも、待ちに待ったソフトのハズだが、メーカーや小売店サイドとしては、ちょっとやそっとの売れ行きでは、満足しないだろう。それだけの力を持ったソフトだから…。果たしてその現状は?

6月～7月はユーザー泣かせ月間!!



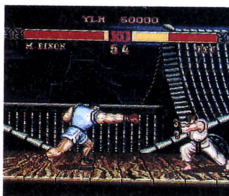
▲レジの前に堂々と。

6月12日・PCエンジン版「ストIIダッシュ」発売、7月10日・PCエンジン「風雲カブ伝」、スーファミ版「ストIIターボ」発売、7月14日・スーファミ「スーパーマリオコ

クション」発売。この6月～7月はまさに大作ラッシュの月といえる。これらのソフトを待ち望んでいたユーザーはもとより、小売店サイドにしても売れるソフトが連続して発売することに期待を寄せていた。が、逆に発売時期が近すぎることで、ソフト同志が食いあい、ソフトの売れ行きが落ちるのでは、という不安があったのも事実。はたしてその予感的中してしまうか?



7月中旬現在、大作ソフト四天王の販売状況はっ!?



発売トップをきったPC版ストIIダッシュは、売り切れにこそならなかったが、好調な売れ行きを示した。

発売当日は絶好調!!

小売店サイドの気持ちとしては、ソフトが分納制(問屋がソフトを小売店に卸すときに、何回かに分けて卸す制度)なので、売り切れを期待していた。が、実際は売り切れにまではならない店が多かった。店の人の話では、6ボタンパッドの数が足りず、買い控えた人が多かったらしい。決して売れなかったわけではないのだが、ビッグタイトルだけに、もっと、という気持ちが強かったと言え



▲カブ伝も好調だが。

よう。1月置いて、カブ伝発売。やはり売り切れには届かず。同日、スーファミ版ストIIターボが発売された。さすがに、売り切れの店もあったようだが、秋葉原等では、次の日でもラクラク買えたようだ。価格的には、2本のストII共に、発売当日は安売りが常の量販店でもほとんどが定価売りをしていた。それでもある程度



▲マリオ強い。

売れるというのは、このタイトルならではの言えよう。カブ伝は発売当日から2～3割引で販売していた。店側としては、やはりストIIターボとぶつかることを考慮して、多少低めの価格設定をしたのではないだろうか?そして、マリオコレクションだが、売り切れ店

やはり「マリオ」は強い!

が一番多いソフトとなった。やはりマリオというネームバリューは強い。1本のカセットで4つのゲームが遊べるというお買い得感だけではないだろう。ソフトの発売本数が多い現在爆発的に売れるソフトが出現する可能性は低い。ちなみに、7月中旬現在の上記ソフトの売値平均は、PCのストII・約5000円、スーファミのストII・約8000円、カブ伝・約5000円、マリオコレクション・約8000円。

ドラゴンクエストVI、制作発表さる!!



去る7月7日、新宿・センチュリーハイアットホテルにて、「ドラゴンクエストVI」の制作発表会が行われたぞ!! といっても、ゲーム画面などが見られたわけではなく、これから作ります、という発表だけだったんだけど。でもこれで事実上、ドラクエVIの姿が見え始めてくるわけだし、ファンとしては嬉しい発表会かもしれない。当日は、生みの親である、堀井雄二氏

そして伝説は受け継がれる



▲やはり中心は堀井氏。

を始めすぎやまこういち氏、そしてVIのプログラムを担当するスタッフが出席。制作開始の挨拶をするにとどまった。詳しいゲームの情報に関しては、来年初頭から、公開する予定とのことだ。何はともあれ、怪物ソフトがいろいろ動き出したぞ!!



MONTHLY PC ENGINE 9

CONTENTS

NO.57/SEPTEMBER 1993



Cover illustration/Masami Esaka
Cover Design/Tomoo Murata

GAME INDEX

アイレム新作RPG (ソル・モナーージュ)	40
蒼き狼と白き牝鹿～元朝秘史～	30
悪魔城ドラキュラX	18
イースIV～The Dawn Of Ys～	22
1552天下大乱	112, 119
インペリアルフォース	33
ウィザードリィI・II	114
エメラルドドラゴン	42
オルゴール	130
風の伝説ザナドゥ	14
機装ルーガ	126
機動警察パトレイバー～グリフォン篇～	10
ゴジラ～爆闘烈伝～	127
三國志III	26
Jリーググレイテストイレブン	119
CD電人～ロカビリ～天国～	130
真・女神転生	67
スーパーダライアスII	28
ストリートファイターII*	108, 120
SWORD MASTER	126
卒業～Graduation～	10, 130
高橋名人の冒険島	119
ただいま勇者募集中	35
チャンピオンシップラリー	32, 131
TVスポーツバスケットボール	119
天外魔境 風雲カブキ伝	100
ネクタリス	10
眠れぬ夜の小さなお話	131
PC原人3	119
PCココロン	35
秘密の花園	125
ファイアープロレスリング3 Legend Bout	119
フェイスボール	125
フラッシュハイダース	126
ブラッドギア	10
マーシャルチャンピオン	124
麻雀オンザビーチ	31
マイト&マジックIII	10
女神天国 (パラダイス)	127
モンスターメーカー	36
YAWARA!2	44
幽遊白書	34
ラングリッサー～光輝の末裔～	110, 131
ルイン	10, 38
レインボーアイランド	118

SPECIAL MENU

8月9日発売!!最新ソフトが体験できる!!

10

CD-ROMカプセル3

発売直前特集

マイト&マジックIII/ルイン
ブラッドギア/ネクタリス
機動警察パトレイバー/卒業

真・女神転生 世紀末 TOKYOサバイバル

67

風雲カブキ伝イベントガイド 月に歌えば ロンドンの巻

100

NEW GAME SPECIAL PART. I

風の伝説ザナドゥ 14 イースIV 22

悪魔城ドラキュラX 18



三國志III [26] / スーパーダライアスII [28] / 蒼き狼と白き牝鹿 [30]

麻雀オンザビーチ [31] / チャンピオンシップ・ラリー [32]

インペリアル・フォース [33] / 幽遊白書 [34]

ただいま勇者募集中 [35] / PCココロン [35]

別冊付録●使える技だけを集めた決定保存版!!

激烈技パーフェクトコレクション1988～1993

NEW GAME SPECIAL PART. II

マーシャルチャンピオン/フェイスボール	124
秘密の花園/フラッシュハイダース	
SWORD MASTER/機装ルーガ	
女神天国(パラダイス)/ゴジラ/開発情况	

MONTHLY DATAFILE

PCエンジンSOFTWARE TOP10	6
----------------------	---

PCエンジンプラス	59
-----------	----

連載テクニカルコラムHYPER BOX●中本伸一氏

PCメディアプレス	82
-----------	----

奇想天外スペシャル●カブ伝発売記念対談	86
---------------------	----

新レビュー大作戦!!	130
------------	-----

スーパーファミコン・メガドライブ・NEO・GEO	
--------------------------	--

他機種ソフトINFORMATION	132
-------------------	-----

メーカーからキミへ愛のメッセージHOT LINE	138
--------------------------	-----

COMING SOON	139
-------------	-----

TECHNIC&ANALYSIS

ゲーマー倉持直伝 究極の攻略(ストII')	108
-----------------------	-----

攻略園	110
-----	-----

激烈技スペシャル	118
----------	-----

VARIETIES

モンスターメーカー	36
-----------	----

ルインパーク	38
--------	----

エメラルドドラゴン	42
-----------	----

YAWARA!2	44
----------	----

連載小説	
------	--

ブラッド・シティ●飯島健男	51
---------------	----

ニンジン倶楽部	75
---------	----

突撃!!バーチャル野郎!総天然色版	94
-------------------	----

遊楽専業団	96
-------	----

千葉麗子のゲートルで行こう!Vol.3	106
---------------------	-----

プリンセスカフェ/山崎亜弥子	122
----------------	-----

連載まんが	
-------	--

事勿エンジン御殿●雑君保ブ	136
---------------	-----

ET CETERA

アイレム新作RPGタイトル発表	40
-----------------	----

7月号ビッグプレゼント当選者発表	81
------------------	----

愛読者アンケート/アンケートはがき	90・91
-------------------	-------

ビッグプレゼント	93
----------	----

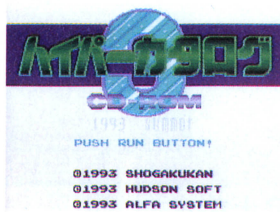
CD-ROM

月刊PCエンジン

特別編集MOOK

CD-ROMカプセル

またまた登場のCD-ROM付きムック
3号もタツプリ楽しめる内容だぞ!!



月刊PCエンジン編集部^{げっかん}の特別編集MOOK^{へんしゅう}として、もうすっかりおなじみのCD-ROMカプセル^{たいけんばん}の最新版が、この夏に^{なつ}いよいよ登場。今度は6本の体験版^{たいけんばん}＋2つのオリジナルコーナー^{オリジナル}を収録。遊べる体験版もグリーンと増えて、ますますおもしろくなったCD-ROMカプセル3は、もうすぐ発売だ!

体験版^{たいけんばん}のPCエンジン用CD-ROMソフト^{よう}を付けて、去年の12月に発売したCD-ROMカプセル、そして、今年の5月に発売したCD-ROMカプセル2と、いずれも大好評だった。

そして、この夏、さらにパワーアップしたCD-ROMカプセル3が登場するのだ。第3号のCD-ROMには、『マイト&マジックⅢ』を始め、ゲームの体験版が6本、

この表紙が目印!!

カプセルオリジナル企画が2本と内容充実。

MOOKの方も、ジョー・スパークス、アイアン・ヘリックスなど海外のCD-ROMクリエイターのインタビューなど、いろいろな企画が自白押し。

遊んでよし、読んでよしのCD-ROMカプセル3は、定価2900円、8月9日ごろ、全国の書店さんで発売予定。売り切れないうちに買ってね。

お近くの書店さんで
お買い求め下さい!!

小学館より

8月9日発売 定価2900円

発売直前特集

カプセル3には6本の体験版+αを収録!

今回のCD-ROMカプセル3に収録した体験版ソフトは全部で6本。そのうち、実際にプレイできるのが4本。しかも、今回はRPG2本とシミュレーション1本という、遊びごたえたっぷりの内容。また、ビジュアルデモが見られるソフトも2本入っているぞ。

今回のCD-ROMカプセル3に収録した体験版ソフトは全部で6本。そのうち、実際にプレイできるのが4本。しかも、今回はRPG2本とシミュレーション1本という、遊びごたえたっぷりの内容。また、ビジュアルデモが見られるソフトも2本入っているぞ。

今回のCD-ROMカプセル3に収録した体験版ソフトは全部で6本。そのうち、実際にプレイできるのが4本。しかも、今回はRPG2本とシミュレーション1本という、遊びごたえたっぷりの内容。また、ビジュアルデモが見られるソフトも2本入っているぞ。

PLAY
OK

マイト&マジックⅢ

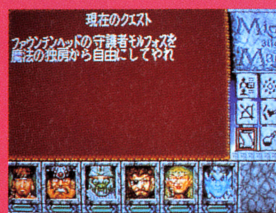
ハドソン●10月29日発売予定●6800円

街の中、そしてダンジョン!!
1クエストたっぷり遊べるぞ!!

ハドソンからこの秋に発売されるこのソフトは、海外でも大ヒットした本格ファンタジー3DRPG。次々に出されるクエストを達成しながら、心の底からファンタジーの世界に浸れる1本なのだ。

カプセル3では、この『マイト&マジックⅢ』の体験版として最初のクエスト部分を収録してある。

体験版といっても、コイツはボリュームたっぷり、ちょっとやさしくしゃべれない。もちろん、レベルもちゃんと上がっている。じっくりとキャラクターを育てながら遊ぼう。



「地下の魔法の洞窟に捕らえられたモルフオスを解放するのが、最初の目的だ。」



「ここがファウンテンヘットの街の中。この中にいろいろな冒険に役立つ施設がある。」

「街の中にも、巨大なモンスターがワヨウヨとして逃げ出そう!」



「体験版では、街の外には出られないが、街の下に広いダンジョンが広がっているのだ。」



マイト&マジックⅢは体験版。この体験版では町の外へ出ることはできません。ゲームを終了してもよろしいですか?

PLAY
OK

ネクタリス

ハドソン●発売中●5800円

あの名作シミュレーションを6面まで収録! プレイが終わると...

このタイトルを見て、古くからのPCエンジンユーザーは、あれ? 何? って思ったんじゃないかな。そう、ここに収録したのは、まぎれもない、あのネクタリス。もちろん、実際にプレイできるのだ。

このカプセル3では、ゲームの6面までを収録してある。こんなふうに、昔懐かしいゲームが収録してあるっていうのもいいんじゃないかな? ここに収録してある6面のゲームが終了すると、あることが起こるのだが……。



「マップもそれほど広くなく、シミュレーションの初心者でも手軽に遊べるようになっているのだ。」

「戦況のグラフィックは、こんな形効果や包囲効果をうまく使った戦術。」



ネクタリスってどんなゲーム?

新しいPCエンジンのユーザーの中には、知らない人もいないんじゃないかな? この『ネクタリス』っていうのは、簡略化されたシステムと素早い思考で、PCエンジン初期のシミュレーションの傑作として、いまだに多くのファンをもつソフト。まだ遊んだことのない人は、ぜひこのカプセルでプレイしてみよう。



PLAY
OK

ブラッドギア

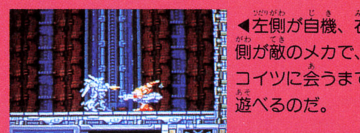
ハドソン●発売日未定●価格未定

ハドソンの3本目はSFタッチの
新作アクションゲームだ!!

れているのだ。

このソフトは、オープニングビジュアル、そしてゲームの導入部分が少し遊べるようになっていて。ビジュアルシーンは、なかなか迫力があるぞ。

ハドソンからはもう1本、まだ発売日も未決定の横スクロールロボットアクション『ブラッドギア』が収録されているのだ。



「左側が自機、右側が敵のメカで、コイツに会うまで遊べるのだ。」



「よく描き込まれたビジュアルシーン。サウンドもカッコイイぞ。」



機動警察 パトレイバー グリフォン 篇

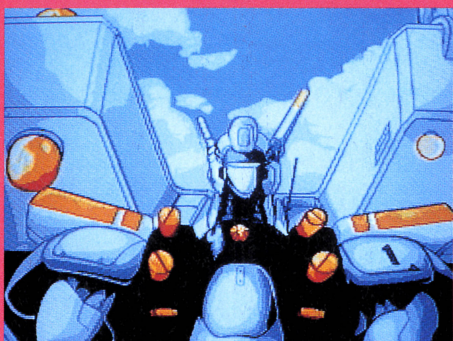
リバーヒルソフト ● 9月30日発売 ● 7200円

人気デジコミ・パトレイバーの ビジュアルデモが見られるのだ!

いよいよ映画の公開も迫り、ソフトの発売も間近。いやがうえにも盛り上がる全国のパトレイバーファン。そんなキミのためにも、カプセル3では、リバーヒルソフトから発売されるデジタルコミック『機動警察パトレイバー〜グリフォン篇』(通称・デジパト)のビジュアルデモを収録しているのだ。

ビジュアルデモといっても、収録しているのはオープニングだけじゃない。オープニングに引き続いて、ゲームの見所が、いくつか紹介されているのだ。もちろん、デジパトのウリである、なめらかに動くフルアニメーションシーンも見ることができそう。

また、今月はデジパトのストーリーも発表になったのでそれも合わせて紹介しよう。



「ビジュアル海戦のオープニングシーン。もちろん、OVAと同じサウンドが入っているのだ。」



「ゲームの基本画面はこのようなコマンドやメッセージ・ウィンドウから成り立っているのだ。」

PATLABOR Chapter of Griffon STORY

晴海の国際展示場で行なわれたレイバーショー。会場の警備に当たっていた特車2課の前に、突然現れた黒いレイバー。激戦の末、2号機大破、遊馬、熊耳の負傷という大きな痛手を残し、この黒いレイバーは空を飛んで逃げ去った。

この黒いレイバー・グリフォンこそ、最新のオペレーティングシステム・アシュラを搭載した、シャフト企画7課が開発したレイバーであった。だが、特車2課は、まだそのことを



知らない。山中に黒いレイバーの残骸を発見した当局だが、それもカモフラージュであった。また、黒いレイバーが来る。そう思っていた特車2課だが、予想に反して黒いレイバーは動かなかった。

やがて、グリフォンとの戦いの傷もいえた特車2課・第1小隊に、イングラムより高スペックの最新鋭機・ゼロが導入された。

そのゼロの活躍を遠くで見ている人物がいた。シャフト・企画7課の南海課長であった。そう、再びグリフォンが動き出したのだ……。



ルイン〜神の遺産

ビクターエンタテインメント ● 10月末発売 ● 8800円

カプセルオリジナルのシナリオを収録

ビクターエンタテインメントからこの秋発売される『ルイン』。カプセル3では、カプセルのために書きおろしたシナリオの、オリジナルバージョンのゲームが遊べるようになっている。

まだ開発途中のバージョンで、実際のゲームとはかなり違う部分が多いけど、ルインの持っている独特の雰囲気はわかるんじゃないかな? 実際のゲームについては、38ページからのルインパークの記事を読んでね。



「オープニングビジュアルは、ジャン・オールドマン・ジャロル・ナシユバルの3種類ある。」



「シナリオは、カプセルのために書きおろしたオリジナルなのだ。」

録めた録 を手に入れた!



卒業〜Graduation〜

NECアベニュー ● 発売中 ● 7800円

歌付きオープニングがタププリ楽しめる

女の子たちを無事に卒業させるという大人気のシミュレーション。もう発売されちゃったけど、このゲームのビジュアルデモも収録してあるぞ。ビジュアルデモといっても、女の子たちのビジュアルや音声、そして歌などがタププリ楽しめるようになっているのだ。

まだゲームを手に入っていない人は、ぜひこの体験版を見てほしいな。



「ここでは、女の子たちのしゃべりかたで、各キャラクターがどのような性格かわかる。」

「女の子のグラフィックの収録には、オープニングの歌が収録されている。」





◀デジパトの特徴の一つであるフルアニメーション画面。実際に見てもらえばわかるけど、本当になめらかに動くぞ。

▶デジパトでは、オマケのコーナーも充実。これは、オマケコーナーの一つ「じゃんけんぽんドカーン!」だ。



デジパトプレゼント

デジパトテレカを3名にプレゼント。ほしい人は、ハガキに住所、氏名、年齢を書いて



て〒101-01東京千代田区一ツ橋2-3-1小学館月刊PCエンジン⑨デジパトテレカ係まで。8月28日消印有効。なお、発表は発送をもって代えさせていただきます。

映画情報 公開迫る! PATLABOR 2 The Movie

全国松竹洋画系で
8月14日よりロードショー

待望のパトレイバーがスクリーンに帰って来た

前作を上回るスケールで描き出される『パトレイバー2』がいよいよ公開される。

2000年冬。大阪府警及び神奈川県警のレイバー創設に伴い、特車二課も大きく変化し、第二小隊の隊員たちは独自の道を歩んでいた。

そんなある日、F16が横浜ベイブリッジを爆破。報道はそれが自衛隊機であると告げるが、自衛隊に該当機はなかった。そして、それが発端だった。

メディアが次々と沈黙し、人々は混乱、警察や自衛隊は敵、味方が判別できないまま、



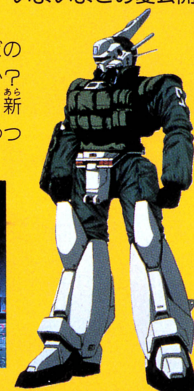
独自の行動をとりはじめていた……。

というのがストーリー。綿密なロケ、そしてOGによる演出などを加えた期待の1作が、いよいよこの夏公開されるぞ。



◀どの部隊が敵でどの部隊が味方なのか? 情報のない東京で、新たな戦いが始まりつつあった。

▶新たに創設された装備開発要員として篠原重工へ出向していた遊馬。かなり大人びた雰囲気になっている。



▶パトレイバー、桜の代紋などの装備が外され、デザインが一新。



▶アクセスナンバーも発売中。

カプセルオリジナル企画も充実

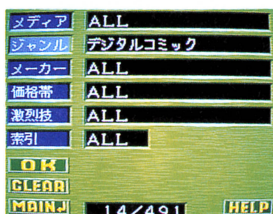
〔ハイパーカタログ3〕

ハイパーカタログ2に6月までのデータを追加

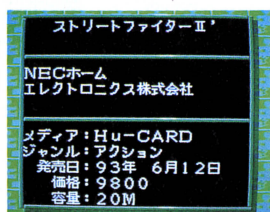
すっかりおなじみのPCエンジンゲームデータベース『ハイパーカタログ3』。

この号では、2号までのデータに、さらに今年6月までに発売されたゲームのデータを追加。その件数は、なんと491本。

PCエンジンのゲームを探したいときなど、手元にあると便利なコーナーだぞ。



▶6月までに発売されたソフトのデータまで入っている。



〔PC原人4コマ劇場〕

本誌で連載したマンガが、デジタル4コマに

画面で4コママンガがあったらおもしろいんじゃないか? ということで、実験的に作ってみたのが、この『PC原人4コマ劇場』。元になったのは、月P本誌で連載していたPC原人の4コママンガだ。

サウンドや動きが加わっているの、紙面で見ただけの4コママンガがより新鮮に見えるぞ。



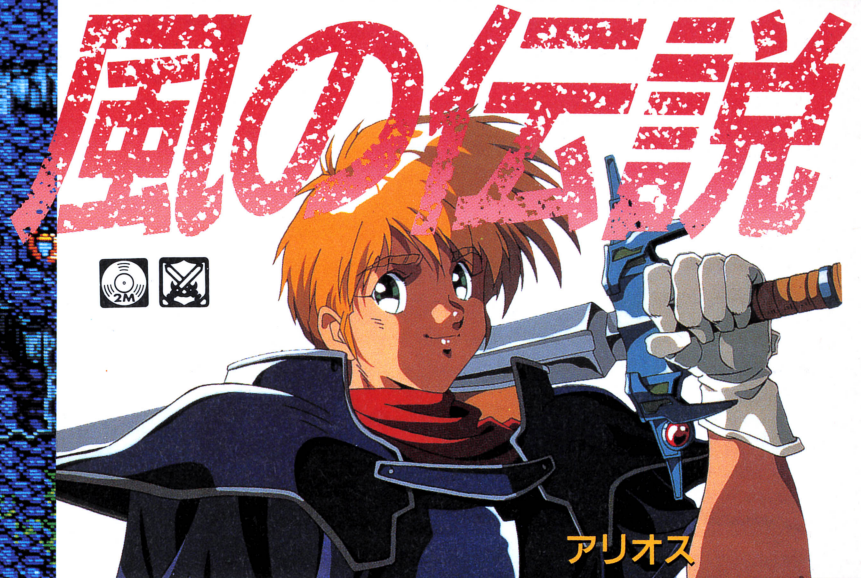
▶4本の4コママンガを収録しているのだ。



▶画面で見ると、また違ったおもしろさがあるのだ。

New Game

早くも秋から年末にかけての大作が勢ぞろい。どれもこれもおもしろ



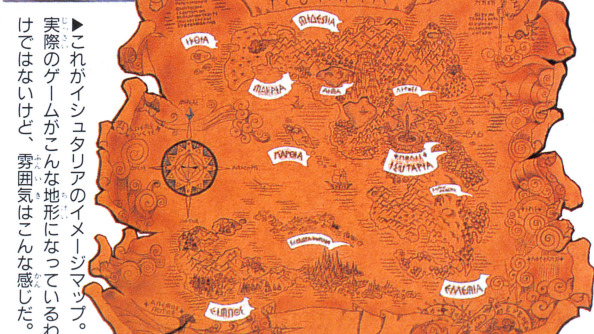
剣と魔法の地イシュタリアが舞台だ

一千年の昔、邪竜ダルトンデ
イスと英雄王アイネアスの激し
い戦いがあった世界…。それが
『風の伝説ザナドゥ』の舞台と
なるイシュタリアという場所だ。

この戦いのときに、邪竜の持
つ宝玉・クレネージュエルをア
イネアスが手にし、戦いに勝っ
た。宝玉は常に清らかな青い光
を放ち、その光を浴びたものは
誰でも魔法が使える、という不
思議な力を秘めているのだ。

つまり、この光が届かないと
ころでは魔法は使えないのであ
る。アリオスが活躍する現在で
もそれは変わっていない。イシュ
タリアの城の尖塔にある宝玉
の光が届かない遠方では、魔法
を使わずに人々は暮らしている。

だが、ヒロインのソフィアだ
けはこの光なしに魔法を使える
という。彼女はいったい…!?



◀イシュタリアの地に暗雲が立ち込める。
アリオスは運命のままに戦いに身を投じな
ければいけないのか。



ドラゴンスレイヤーシリーズ第8弾として超大作

Special Part.1

ろそうな——だけに、どれを買ったらいいいのか迷っちゃうね。

ザナドゥ

誰でも同じように楽しめる新システムを持ったアクションRPGだ!!

日本ファルコム／発売日未定／価格未定

『イース』や『英雄伝説』など、PCエンジンでもおなじみの名作RPGを次々と生み出してきた日本ファルコムが制作している、PCエンジンだけのオリジナルRPG。それが、この『風の伝説ザナドゥ』だ。

開発も順調に進んでいるので、これからもより新しい情報を紹介していくぞ。

このゲームのコンセプトを制作サイドである日本ファルコムは「プレイして気持ちのいいRPG」だという。先日取材にいった実際に遊んでみたところ、まったくその通りだと実感！レベルアップひとつとっても、無駄な経験値かせぎがまったくいないシステムを採用しているから、とっても快適だ。

▶右側に並んでいるのがメインコマンド。数が多いだけじゃなくて、便利かつ使いやすい心づかいがなされている。



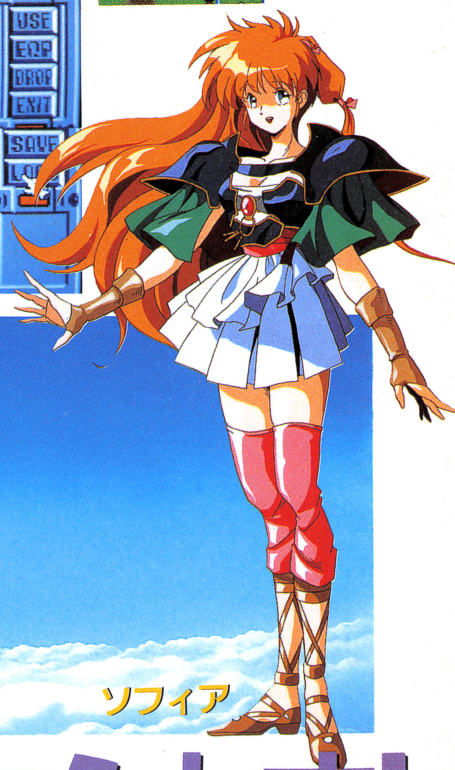
◀フィールドなどにいるモンスターたちとは体当たりで戦闘。



◀死んで幽体となっても、町の教会にいけばすぐに元通り。



◀HPを回復するとダメージの度合に応じて最大HPがアップ!



ソフィア



RPGがその全貌をあらわす!

序章【逃亡・さいはての島】の舞台 イクティア島大公開!!



『風の伝説ザナドゥ』には12の章があり、それらがひとつになって大きな物語を形成している。今月紹介する序章は、その名の通りこれから始まる戦いの幕開けとなるお話だ。町やダンジョンなどもたくさん登場するぞ。



実質上のゲームスタート地点がここ。モンスターとの戦いで敵の策略にはまり、謎の男にこの島に連れてこれれるのだ。次の船が来るまではしばらくこの島で過ごさないとイケないようだから、まずはここで情報収集かな。



現金ですけど、本屋から、なんの合図もないんです。あたしも道迷で道迷で……

▲港にある案内所では、次に船が来るのがいつかわからないようだ。さて、どうする?



▲教会のシスターに会いに行くと、彼女はずべてを知っているようだ……

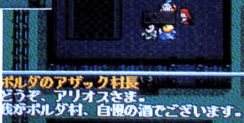


イクティア港の北にあるのがここ、ポルダ村だ。この村ではお酒、特にリンゴ酒が名物だったようだけど、最近新しいお酒ができてそちらに力を入れているみたいだ。また、さらに北にあるカस्ता村と仲が悪いらしいぞ。



ポルダのアザック村長
これはこれ、ようこそポルダ村へ!
アリオス百騎長さま。★

▲村人総出のお出迎え。
王軍百騎長として名声を轟かせているだけに、アリオスはどこでも有名。



▲村の出入口でなにやらもめ事。いったいなにが原因なの?



もともとは兄弟だったポルダとカस्ता。彼らがそれぞれ作ったのがこの2つの村というわけだ。こちらではブドウ酒が有名みたいだけど、最近ポルダ村の新しいお酒のせいで影が薄いみたい。でもその裏には何かありそうぞ……



カスタのガス
アリオスさま、お待ちしてました!

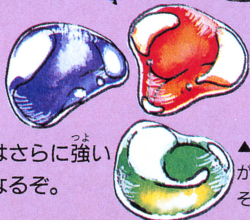
▲ポルダ村からさらに北へ進むと、このカस्ता村に到着。距離はないけど、途中にはモンスターが!



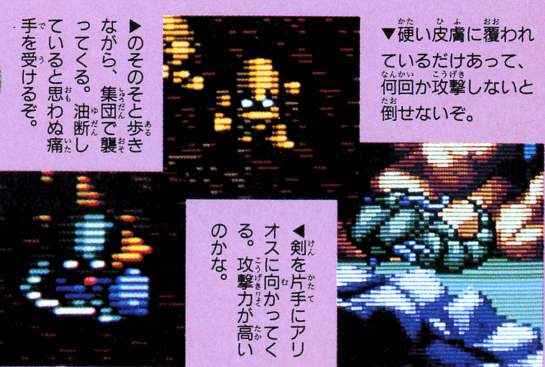
▲ニコラって誰? ポルダ村のもめ事と関係があるのか、助けてらっ?

◆イクティア島◆ 生息 MONSTER 図鑑

自然が豊かなイクティア島には、モンスターがいっぱい。そんなに力が強いスライム程度ならまだいいのだけど、序章の後半になるとアリオスはさらに強いモンスターたちと戦うことになるぞ。



▲赤、青、銀。3種類のスライムがフィールド上でアリオスを襲う。そんなに手強い相手じゃないぞ。



▼硬い皮膚に覆われているだけあって、何回か攻撃しないと倒せないぞ。

▲剣を片手にアリオスに向かってくる。攻撃力が高いのか。

貴族の別荘

島の西側にある建物は貴族の別荘だ。ここには貴族の息子たちが4人と従者が1人住んでいる。

どうやら、なくし物をしてこまっているおぼっちゃまたちのかわりに、病気の従者が探しに行こうとしているみたいだ。彼らの話をよく聞けば、手助けしてあげる方法がわかるはずだ。



貴族の息子「アーク」
ああ、君、新しい従者だね？
こちらのルファ嬢が
おぼっちゃまをなくしたっていうんだよ。

▲こともあろうに王軍百騎長にこの態度！でも、やっぱり人助けは騎士の心得だよな。



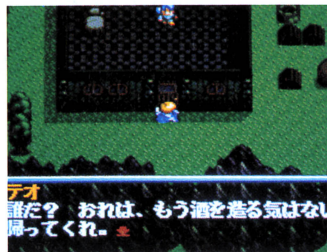
アリオス
そんなに具合が悪いのに、
どこへ行こうっていうんです？

▲ベッドに寝込んでいながらも探し物を見つけ出そうとする従者さん。まさに従者の鏡！

炭焼き小屋

カस्ता村のはるか北東に位置する炭焼き小屋。ここにはテオという人が1人でひっそりと暮らしているだけで、その他にはだれもいないようだ。

そんな彼は、アリオスが話をしようとしても取り合ってくれない。いったい何がかれをそこまで警戒させているんだろう？



テオ
誰だ？おれは、もう酒を煮る気はない
帰ってくれ。

▲どうやら以前はお酒を造っていたようだ。ということは、ポルダがカस्ता村の人なのか？



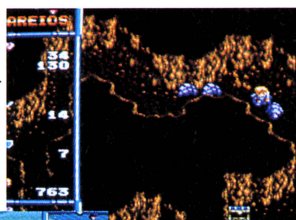
▲テオの家のとなりに炭焼きの窯などが並んでいる。でもこんな所にもモンスターが！

北の洞窟

北の洞窟には、いくつかの宝箱と酒樽があるだけで特に目新しいものはない。ただし、これは初めて行ったときのお話。

序章が進むに連れて事態は変化し、ついにここからモンスターが発生します。

またこの洞窟の奥は、横から見た視点のアクションでゲームが進行するぞ。



▲ここが北の洞窟の入り口。一番近いカस्ता村からでもかなり距離がある。

◀モンスター発生後の洞窟。そこら中にモンスターがウヨウヨしているぞ。

▼とある事情で3人を引き連れて歩くアリオスたち。

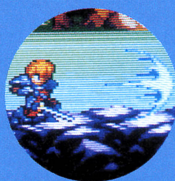


▲洞窟の奥には、さらに深い通路が。そしてそこではモンスターたちとの戦闘が待っているぞ。

サイドビューでは こうして戦え！

アクションシーンでは、方向キーで移動、1ボタンでジャンプ、2ボタンで攻撃ができる。操作を身に付けて戦闘開始！

【横攻撃】



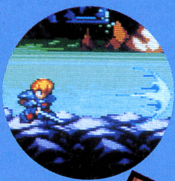
【上攻撃】



【下攻撃】



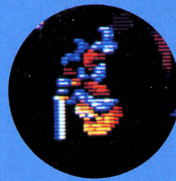
【しゃがみ攻撃】



【ため攻撃】



【必殺回転攻撃】



▼洞窟の奥で待ちかまえているボスキャラ。手強いぞ！



▲すばやく移動するうえに、耐久力もなかなかあるやっかいなモンスター。

プレゼント

▶ガウルビーチ
ここで紹介しているファルコムオリジナルグッズを各5名にプレゼント。ほしい賞品名を書いてあて先まで送ってね。(8月20日×2回)



プレゼントのあて先▶〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館 月刊PCエンジン サナドゥプレゼント係



生ある限り、永

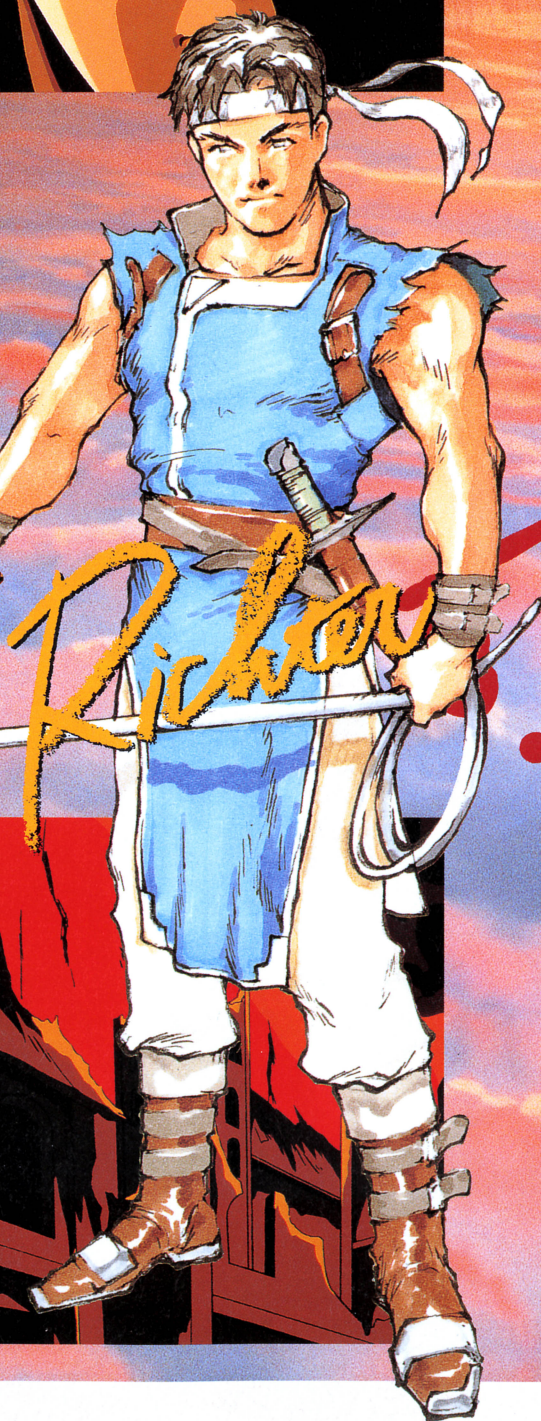
ドラキュラ伯爵の復活。それは、世界がまた闇に覆われるということを意味する。暗黒の世界が再び到来するのだ。コウモリが飛び交い、魔物が徘徊する村々、町々。教会は焼かれ、人々は悪魔の存在に恐怖する。たったひとつ守り続けてきた十字架も、悪魔の爪先は奪っていつてしまうのだ。それが彼の、奴らのやり方なのだ。

コナミ / 10月29日発売予定 / 7800円

悪魔城ドラ

血の輪 ロンド 廻

聖なる守護があるかぎり。
この世界はわたさない。



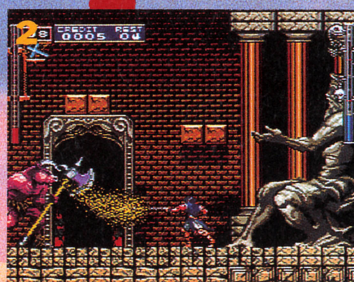
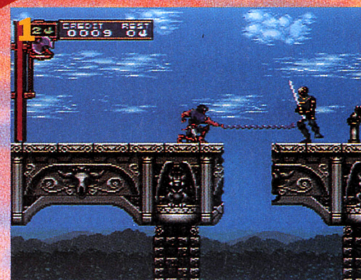
今年、最高のゲームソフトと断言しても過言ではない、コナミSOD第三弾「悪魔城ドラキュラX」。

このPC版で10作目を迎えるという実力に恥じないアクションとしての完成度、CDサウンドを堪能できる満足度、そして、未だかつて誰も見たことのない仕掛けが味わえる愉しみ。どれをとっても、究極至極の出来といってもよいだろう。

● 今までの「ドラキュラ」シリーズと大きく違うのは、CD-ROMによるビジュアルシーンとCD音源のサウンドが入ったことだ。シリーズのファンにとっては、イメージが壊れやしないかと一抹の不安は

あると思う。だがその心配はおそらく杞憂で終わることになるだろう。

また、まだ公表はできないのだが、今作品にはシリーズ初という試みも隠されている。このあたりからも、新しい「ドラキュラ」が誕生したのだと思ってもらいたい。



たとえこの世が闇 愛を誓う、死が二人

遠の愛を誓う

だが、決して悪の闇に屈しないものがある。そう、大切な人を守る心、愛する心。
リヒター・ベルモンド。遠き時代より闇と戦う宿命を背負った血の子孫。彼もまた、
愛するべきもののために戦い、伯爵に奪われた恋人を助けるため、そしてどんな闇
にも屈しない永遠の誓いを貫くために……。



キュラXTM

© 1986 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



遊びやすくなってきた。そのバランスの集大成とも言うべき作品が、
この「X」なのだ。

「X」は喩えるなら初代の「悪魔城伝説」に近い設定になっている。
ステージの分岐や、さらわれた恋人を救出するなど、お約束の設定も
引き継がれているぞ。

写真1/先制攻撃が絶対条件だ。射程
範囲ギリギリで敵を叩け。

写真2/迫力と緊張が連続するボスバ
トル。限られた体力の限界まで戦いぬ
け。そうすれば勝利もみえてくる。

写真3/ブリッジの上での決戦。息も
つかせぬ敵の動きに翻弄されるな。

写真4/1対1の勝負に妥協は許され
ない。対ボス戦での緊張感はほどよく
気持ちちがしまるはず。

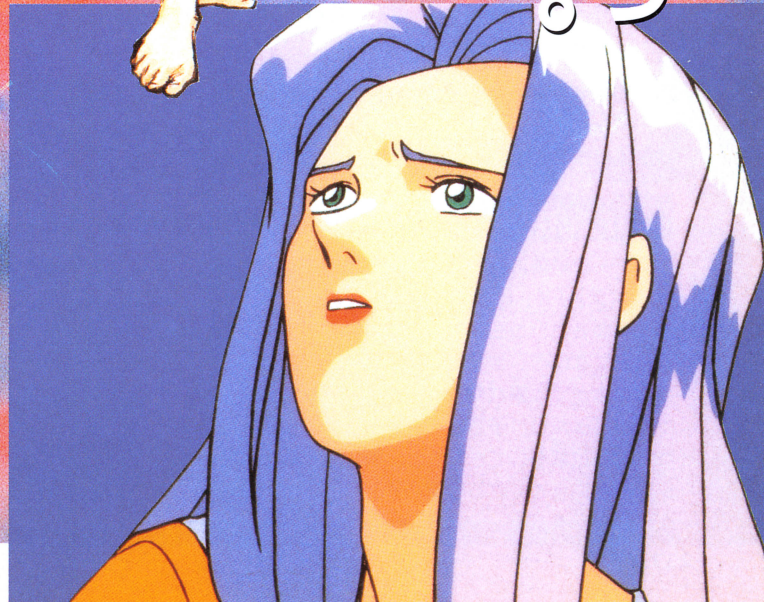


新生「悪魔城ドラキュラX」
は、また、従来の名作シリー
ズから良いところだけを受け
継ぐ優等生という顔も持って
いる。ファミコンやゲームボー
ーイ、そしてスーパーファミ
コンとリリースを重ねていく
ごとに、洗練され、攻撃時の
判定、敵のバランスなど、よ
りよ



たとえ闇がこの世界を覆つても、
想いはかわらない。

になっても永遠に
を分かつまで。



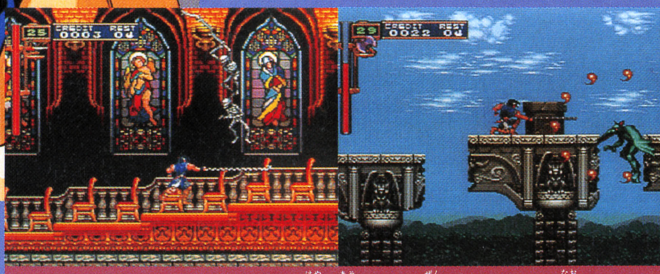


Dracula X

今月も、新たな画面を入手できたので、一挙大公開するぞ。発売まで少し時間があるけど、写真を見ればその完成度の高さがわかるはず。

さらに特殊攻撃の数々や、ド迫力のボス、そして明かされる衝撃の事実や、裏ステージなど、おさえどころは山盛りだぜ。

詳しいステージ紹介や、攻略は、いよいよ次号から展開していくことになるぞ。まだ見ぬとんでもない仕掛けにあふれたステージをビシバシ紹介していくから、みんなの熱い声援を待っているぞ!!。



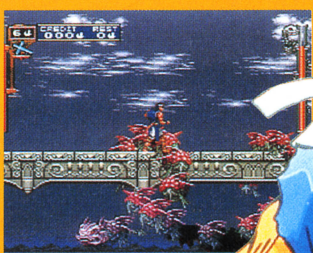
▲いてもたってもいられないくらい、早く遊びたい。前シリーズをやり直す?

Dracula X

必殺技で敵を撃破せよ!!



リヒターは通常のムチ攻撃の他に、アイテムを取得すると、特殊攻撃ができる。アイテムによって効果は様々だが、敵などを倒して入手するハートの数によって使用が可能となる。方向キーの上+IIで単体としての攻撃。ハートの数が20以上（アイテムの種類により異なる）あれば、セレクトボタンで、全画面攻撃が可能だ。



Dracula X

表裏の全ステージを撃破せよ!!

ステージは全9ステージ。だが、これ以外に、裏ステージが存在する。これは、表の通常ステージの隠し通路などからいけるもので、表ステージと似ているものもあるなどかなりのボリュームで楽しめる。ぜひ確かめてくれ。



▲真のクリアは全ステージを制覇してからだ。

Dracula X

超強力な敵キャラを撃破せよ!!

ステージ最後に待ち受けるボス。「X」のボスはどいつもこいつも並の奴らではないぞ。当然難易度によって攻撃パターンが異なったり、予想もつかない攻撃をしてきたりと、演出面でもとんでもないものを見せてくれるはずぞ。



決して後にはひけないぞ。心してかれ!



対ハマってやめられないぜ!! 超燃えバトルが展開する。絶

超絶美のグラフィック、最高のCDサウンド、Xをプレイできる贅沢を味わえ!!

死中に活を求めろ!生き残るのは自分だっ!!



Dracula X 特殊攻撃の使い方!勝負は決まる!!

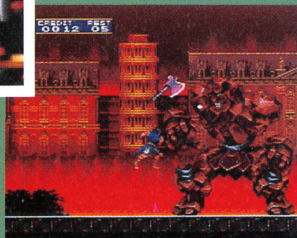
前回に引き続き、今回もアイテムの紹介をしよう。アイテムはこの他にも存在するが、いずれ全種類を一気に紹

介するので待っていてほしい。アイテムの出現する位置は決まっている。使

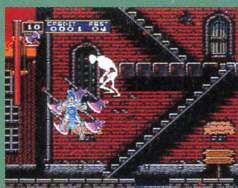


AXE 斧

▶たぶん、最初にお目にかかるアイテム。斜め上の範囲を攻撃できる。



斧は、通常では、斜め上に飛ぶ。ハートがたまれば、セレクトで右の写真のように全画面内に飛んで行く。上空の敵などには効果的だが、接近する敵には当たりにくいのでは。



◀カタメの敵を一掃するにはもってこいだ。



HOLY POTION 聖水

▶悪魔を倒すにはお約束の武器、聖水。左右にまけば、弾幕にもなる。



リヒターは攻撃中にも左右に向きが変わえられる。これを利用すれば、左右両方に聖水をまき、敵を寄せつけなくすることも可能だ。全画面攻撃では、聖水の雨がふる。



◀聖水の雨、悪魔にはたまらん。



十字架にかけて誓おう
必ずや伯爵を倒すと!!

K-KISS

MONTHLY PC ENGINE KONAMI INFORMATION

REVOLUTION



■夏だ、ビーチだ、マーシャルだ!の巻

「X」に続き、新タイトルも発表!! コナミ'93秋の攻勢に絶対注目してくれよな。というわけで、今回は早坂ねーさんと小僧のコーナーです。

小僧：ねーさん、夏だよ。夏こそ、ホラーだよ。早くXやりたいよう。

早坂：わかるわ~その気持ち。でもねでもね。ドラキュラやるには秋の長い夜が絶好なの。だからもう少し待ってちょうだい。

小僧：それにしても、リヒターはムチさばきうまいよね。女王様になっちゃったの?

早坂：ガクッ。ペルモン家の血が流れてるからよ。センスは抜群なんだから。

小僧：リヒターとアネットってどうなるの?

早坂：恋人同士が離ればなれになっているなんてかわいそうよ。はやく再会してハッピーエンドになればいいのに……。

小僧：CDサウンドもベリーいいよね。

早坂：かっちょいいでしょ。早くみんなに聞いてもらいたいな。

小僧：そうそう、新作も発表で。

早坂：「マーシャルチャンピオン」です。(P124参照) 平成版のイーアルカンフーなのだ。

それと、この夏はイベント三昧です。ゲームザウルス、CSG、AMショーみんな会場に行きます。みんな遊びにきてね。あかん一、いい若い娘が仕事ばかりしてたら。さみしい。さみしいねーさんに励ましのお便りくださいね!

K-KISSお便りClub

お便りも受け付けておりまーす。どんどん送ってくださいね。



▲(大阪府/堂田探) 投稿第1号さんです。



▲(和歌山県/永井慎也) 伯爵がこわいよお。

イースⅣ



—The Dawn of Ys—



HP 092 MP 039 EXP 02200 GOLD 01000

ADOL

ENEMY

ハドソン/
12月発売予定
/価格未定



かつて栄華を誇った「超古代文明」と「有翼人」とは…!?

夢のような冒険と感動を体験させてくれた『イース』シリーズ。

その魅力は、なんといってもゲーム全体に広がるあたたかさ、主人公のアドルや彼をとりまく魅力的な仲間たち。そして、僕たちの想像を越える深いストーリーだ。

年末の発売に向けて鋭意制作中のⅣでも、このあたりの基本姿勢は変わらない。今月新たに入手した情報でも、それは、はっきりと確認できる。

特に「超古代文明」と「有翼人」という、物語のガキをにぎりそうな2つのキーワード。これらがどのような形で物語にからんでくるのか、謎はますます深まるばかりだ…。

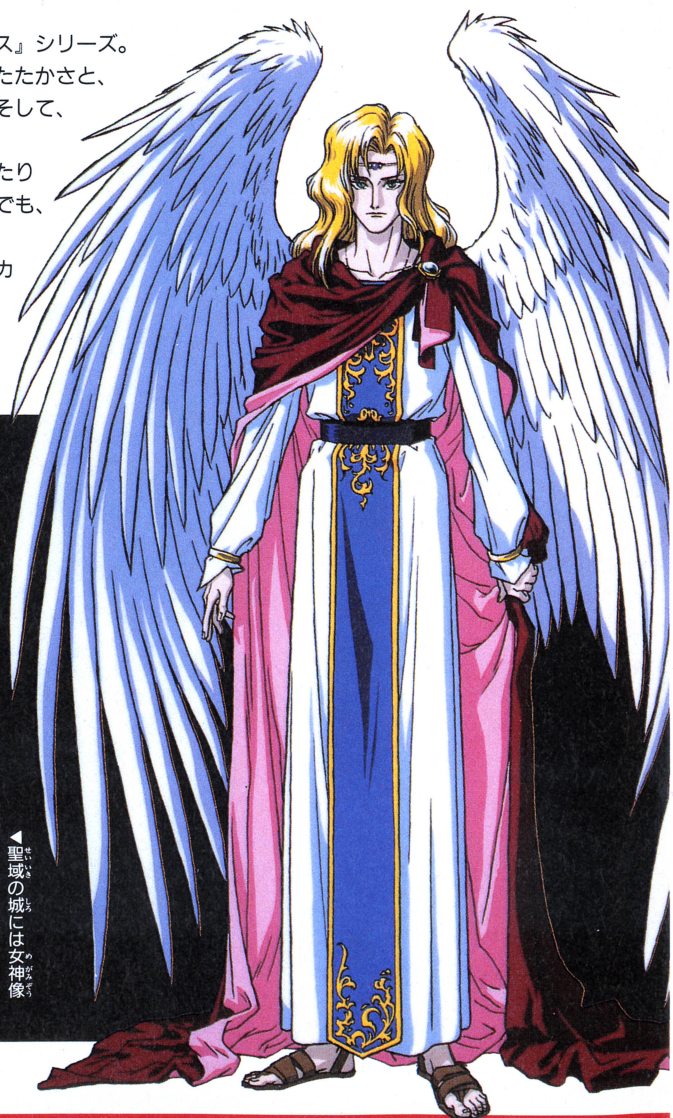
エルディール▶

聖域の城に1人、最後の有翼人である彼は何を想うのか

外見からの推測では25~28歳だが、実際の年齢は不詳。聖域に住む最後の有翼人として、かつてはひっそりと暮らしていたが、グルーダたちにそのかされて封印を解いてしまう。その封印とは、聖域の城の奥深く、禁断の間にある黒い真珠の力を解放してしまうこと…。それ以来邪悪な力（魔法）を持ち、失われた黄金都市の主となることをもくろんでいる。



◀聖域の城には女神像らしきものがあるが、イースと関係が…?



本邦初公開! これがオープニングビジュアルだ!!

今月はついに『イースⅣ』のビジュアル画面を導入! かつてのアドルの勇姿が、すべての災厄の元凶ダームが、そしてアドルの勝利を信じてじっと祈りを捧げる2人の女神が、美しいグラフィックで再現されている。

これらのシーンは、オープニング1で使用されるもの。ここでは『イースⅡ』の最後のシーンがビジュアル化されているが、実はオープニングはこの他にも2つあるらしい。ところで、ここで登場している4人、Ⅳでも登場する予定はあるのだろうか?

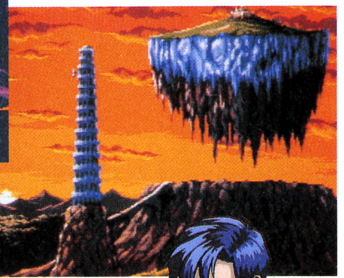
「フィーナ、レア、そしてみんな、
今こそ僕は魔の元凶を断つ…!!」



▲魔の力に唯一対抗できるクレアの剣をたずさえて、アドルは最後の戦いに向かう。



▲女神の力を封印し、イースばかりか地上までも我が物にしようとしたダーム。彼は本当に消滅してしまったのだろうか?



▼最終決戦を前に、地上に降り始めたイース。長き時を超えて、天空と地上の人々が平和に暮らせる日が近付いていた。

（超古代文明と 有翼人の謎）

かつてこの世界には、高度な文明を持つ人々がいた。彼らは文明を結集した都を築きつつ、他の土地にも植民地を築いた。やがて彼らは人間と出会い知恵を授けた。文明を手にした人間たちは彼らを神として崇めたが、彼らの本国がどこかへ消え去ってしまったことや、反逆する人間たちが現れたことで超古代文明とその主たちは次第に滅亡していったという。

伝説では文明の主たちは翼を持ち、それを自らの意志でしめたといい、精神の変動時に発せられるオーラと考えられているが…。



その他にも新キャラが2人発表されたぞ!

◀レオ

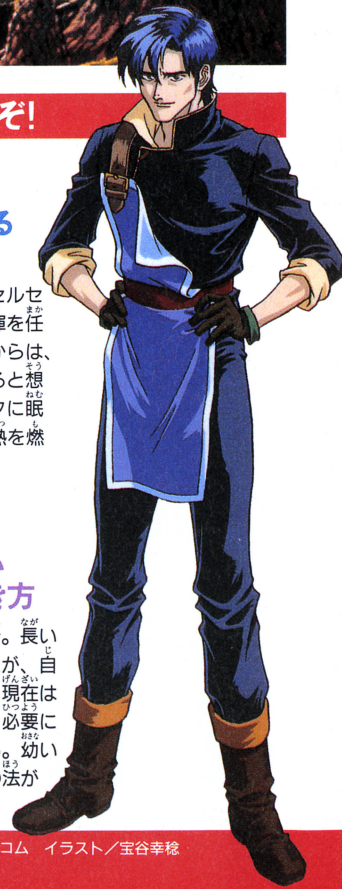
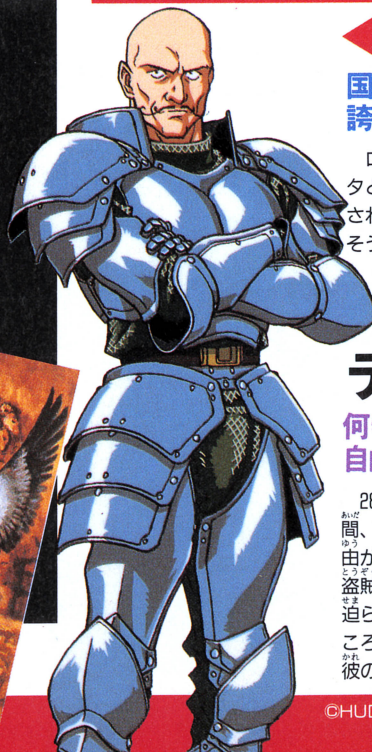
国境の砦を取り仕切る
誇り高き武人

ロムン帝国の将軍として、セルセタと帝国の国境にある砦の指揮を任されている。屈強そうな外見からは、そうとうに腕の立つ武人であると想像できる。現在はセルセタに眠ると伝えられる秘密に情熱を燃やす。

デュレン▶

何物にもとらわれない
自由こそが自分の生き方

28歳。元々は蘭の一族の出身。長い間、彼らとともに行動していたが、自由がほしくて自分の道を進む。現在は盗賊をしながら生きているが、必要に迫られれば平気で人殺しもする。幼いころから育ってきた蘭の一族の法が彼の中にまだある証拠だろう。



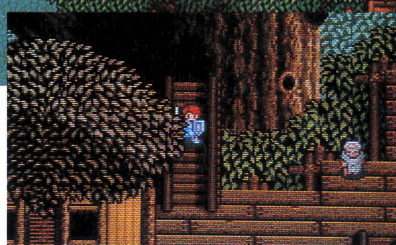
「イースIV」の世界(樹海エリア)

すでに紹介してきたように、『イースIV』の舞台となるのはエウロペ大陸。ここでアドルはロムン帝国、セルセタの人々、そして闇の一族などと出会い物語が展開する。ここで登場する場所の位置関係は、下の地図を見てもらうとわかりやすいと思う。

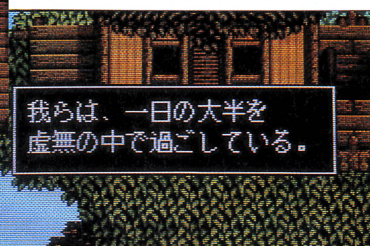
また樹海にはたくさんの村があるので、ここでの話の流れも気になるところだ。



▲港の船の中。ゲームの最初のシーンだ。

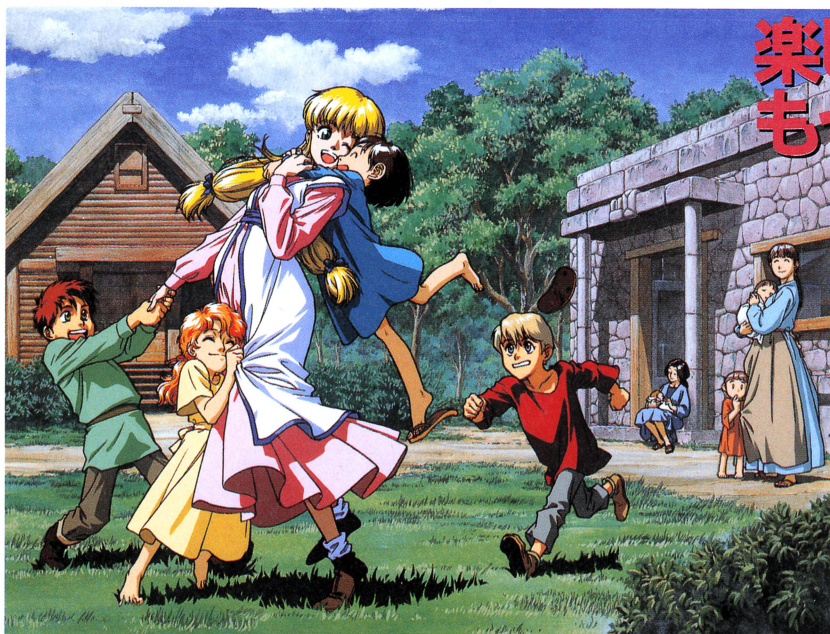


▲大きな木の上にある大樹の村。ここで人々は生活しているのだ。
▶なにやら意味深なセリフ。木というイメージからすると、物静かな人が多いのかも。



我らは、一日の大半を
虚無の中で過ごしている。

楽しかったあの日々はもう思い出の彼方……



樹海エリアには、上で紹介している以外にも火の村、大地の村などが存在している。これらの村の人々は、モンスターの出現によってかつての平和な生活から一転、モンスターたちの襲来におびえる生活を強いられている。

そんな中で、彼らは被害を最小限にしようと森林警備隊を組織している。先月号でも紹介したカーナやレムノスらも、警備隊の一員。だが、根本的な解決＝モンスターの全滅はむずかしい。平和な日々は、まだ遠い憧れでしかないのか…。



▲カーナやレムノスが住んでいる火の村。住人もチラホラ見える。



▲IVのヒロイン・リーザが住んでいるのはこの大地の村だ。

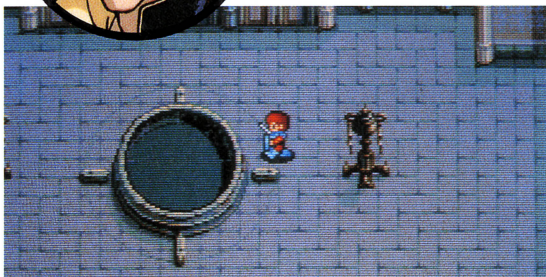
「ほしいものは腕すくでも手に入れる それが俺たちのやり方だ」

〈闇の一族〉とは…?

巨大な柱に腰を下ろし、不敵な笑みをもらすリーダー格のグルーダ。その横で彼をはさむようにして構えているのは、魔法使いの美女バミーと巨漢のガティスだ。

さて彼らは闇の一族の出身であるが、果たして闇の一族とはなんなのか？ 現在わかっているのは、闇の一族に属する者は、皆高い戦闘能力を持っているということ。そして、その能力を容赦なく発揮する心を持っていること。つまり、いっさいの手加減なし、残忍のうえ人殺しなど何とも思っていないということも、忘れてはいけない。

グルーダ、バミー、ガティスの3人は、エルディールに力を持たせて何をさせようとしているのか。また、もう1人の闇の一族デュレンの目的は？ 他にも闇の一族は登場するのか？ いずれにしろ、彼らがアドルと戦うことになるのはまちがいないだろう。



▲右のイラストはこの聖域の城のようだが、ここは、かつて神として崇められていた有翼人の城。真の目的はやはり超古代文明なのか…？

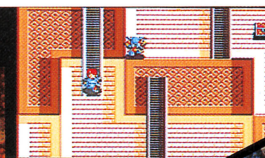


人々をおそう魔物たち。彼らの目的は……!?

アドルの敵としてこれまで紹介してきた闇の一族、ロムン帝国。だが、当面の敵はなんといっても人々を脅かすモンスターたちだ。彼らはどこからやってきたのか。また2つの敵対勢力と関係しているのか。

謎はつきないけれど、どちらにしろ手強い相手になることは必至だ。

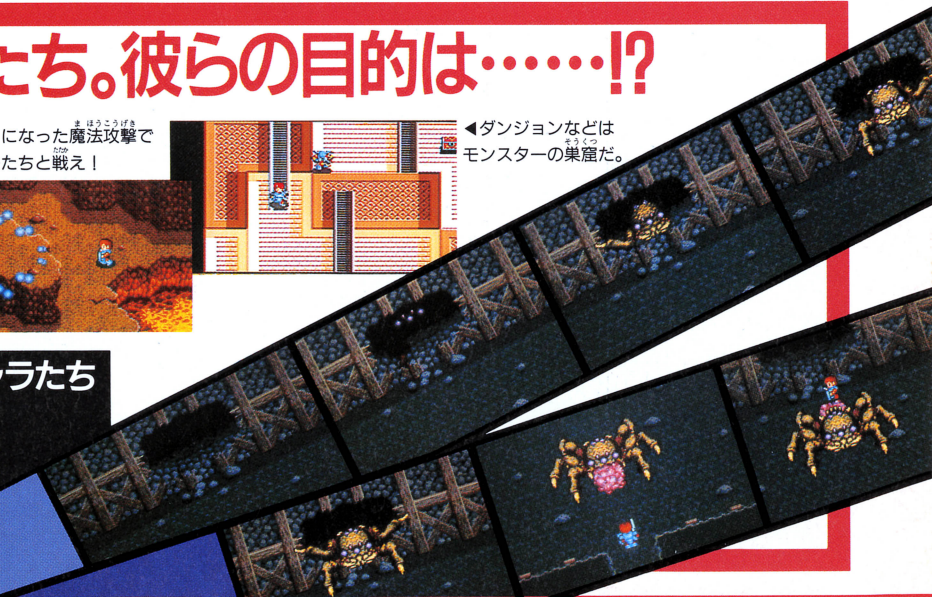
▼より強力になった魔法攻撃でモンスターたちと戦え！



◀ダンジョンなどはモンスターの巣窟だ。

アドルの前に立ちふさがるボスキャラたち

『イース』シリーズの楽しさのひとつであるボスキャラとの戦闘は、Ⅳでも健在。多様な動きだけでなく、登場シーンの演出効果も緊張感を高めてくれそうだ。



三國志

III

光栄 / 10月1日発売予定 / 14800円(セーブくん付=16800円)



2. 北平 君主: 公孫瓚

19. 許昌 君主: 燕賢

貴様の力など借りぬわ

条件: 燕賢 米 10000
公孫瓚

この条件でよろ

『三國志』シリーズの最高傑作が、PCエンジンで登場する! これはSLGファンだけではなく、PCユーザーにとっても超喜ばしいことだろう。しかし、それは忠実に移植されていればの話。で、PCエンジン版のデキの良さが、実際に筆者(大の三國志ファン)がプレイした感じでは、他機種で遊んだ人でも十分納得のいく移植度だ!



至高の歴史SLGが

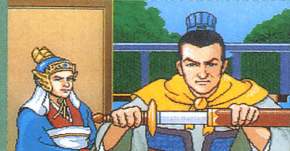
SANGOKUSHI III CDロムならではのビジュアルシーン



PC版のすごいところの1つは、シナリオごとにビジュアルシーンがあること。サンプル版ではまだ音声が入ってなかったが、ビジュアルだけでも、そのシナリオの時代背景を良く表しているぞ! また、このビジュアルシーンだけを見られるモードが入っているので、こちらもかなり期待できそうだ。

マップごとにビジュアルが変わる

これはシナリオ2の「群雄割拠、乱世再び」のビジュアルシーンだ。画面に出ている人物は誰だろう?



シナリオ3の「曹孟徳、覇道を往く」のビジュアル。シナリオ名通りに、魏の曹操が中原を制覇したところから始まる。

一方の劉備は未だ独立することができずに、先の見通しも立っていない状況だ。ゲームの中では、曹操が断然有利かもね。



SANGOKUSHI III 新しく「武将ファイ



これは、メガCD版にも入っていて、歴史や、また武将の能力を知るのにかなり重宝する機能なのだ。PC版ではメガCD版と同じデータを移植。また武将能力別に検索できるので、使いやすく知りたい人物を楽に探し出せるぞ。



SANGOKUSHI III 「Ⅲ」になり、君主、武将を作れるようになった!!



『三國志Ⅲ』のいちばんのウリといえば、この“武将登録”。もう知ってる人もいると思うけど、歴史上には実在しない、キミだけのオリジナルの君主や武将を作ることができるのだ。これは三國志フリークの夢でもある。これが実現することによって、より一層ゲームが奥深いものとなった。

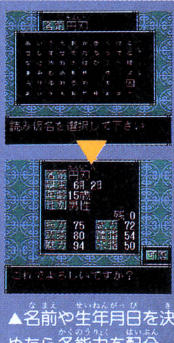
そう『三國志Ⅲ』は、もはやお決まりの英雄だけが、中国を統一するのではない。キミの作ったキャラが代わりに中国を制覇するのだ!!

1. 新君主
2. 一般武将

どちらを登録しますか?

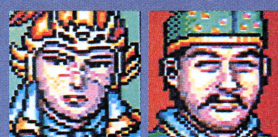
新君主を作る!

新君主は8人まで登録できる。
特徴のある人物を作ろう。



新武将は60人までOK!!

キミの部下となる武将を作ることができる。数も最大60人まで登録でき、実際にゲームの中に登場させることができるのだ。優秀な部下を家臣に加えよう。



顔も選べるのだ!

武将は大別して「武官」と「文官」の2つ。バランス良く作成することをおすすめぞ!

PCエンジンで甦るっつ!!

ル」が加わったのだ!



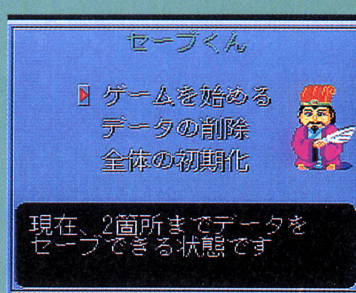
画面の左端に並んでいる項目の中から、1つを選んでお目当ての武将を探すのだ。

能力別で検索できる

この機能のおかげで、数多い武将の中からキミの知りたい人物を難なく捜すことができる。『Ⅲ』になってさらに武将が増えたので、これでチェックするといいかもね。



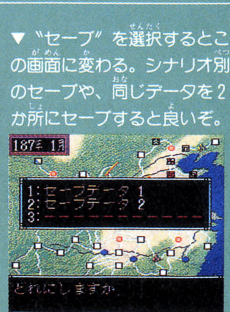
SANGOKUSHI III もちろん「セーブくん」対応!!



当然、この『三國志Ⅲ』も“セーブくん”に対応している。しかも発売形態が2種類（セーブくん付き、セーブくんなしのソフトのみ）に増え、購入しやすくなったのだ。だから、“セーブくん”を持っているので、ソフトだけほしい人にもは都合なシステムだね。これを機にキミも歴史SLGをプレイしてみては!?

セーブ箇所は全部で3つ

今回の『三國志Ⅲ』は、ゲームのデータをセーブできる箇所が3つ。前の『信長の野望〜武将風雲録〜』の12箇所に比べて少なくなったが、データ量が莫大なのではないのかもしれない。ま、1か所しかセーブできないわけではないから、ゲームをプレイするには全然影響ないけどね。



スーパー
ダライアスII

SUPER DARIAST II

000165400

5 C ZONE

NECアベニュー／発売日未定／7800円

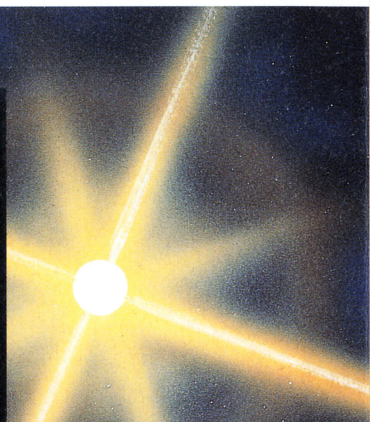
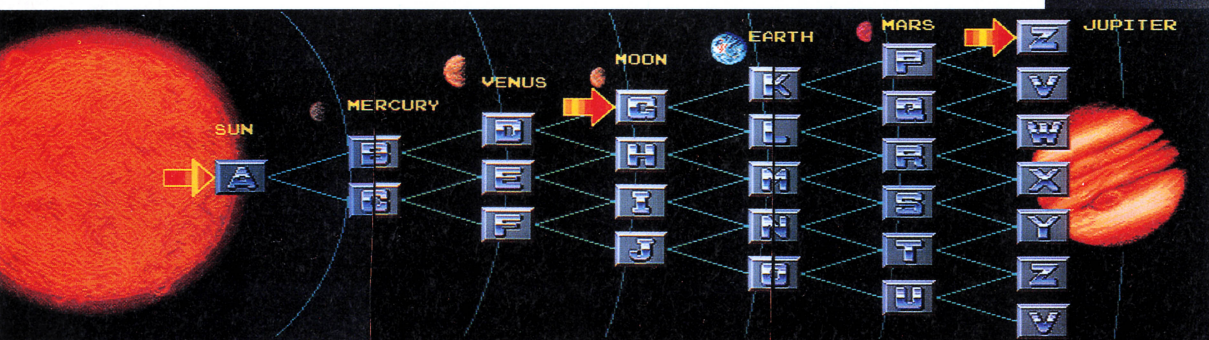


PC史上最強STGの続編が ついにその全貌を現した!!

格闘ゲームやRPGのブームが吹き荒れる中、シューティングゲームが今イチ元気がない。こんな状況に不満を持っているユーザーもきっといるはず。そんなキミ。お待たせしたね。出るよ。STGファンの腕がピキピキ鳴るようなヤツがさ。あの名作『スーダラ』の続編がいよいよ完成目前なのだ!!



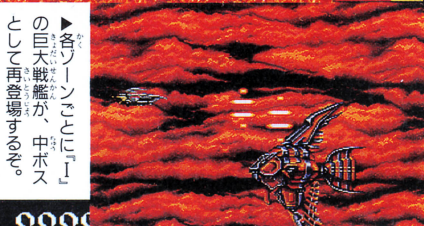
全26ゾーンを抜け、同胞たちを救え!!



CONFIGURATION	
GAME LEVEL	NORMAL
SILVER HAWK LEFT	05
CONTINUE	03
JUMPED AUTO RESUME	OFF
PLAYER	PROCD
SOUND TEST	00
DEBUG MODE	OFF

昨年暮れに、発売を予定していたが、さまざまな事情で中断していた『スーダラII』の開発が、ここにきて一気にスパート状態。マスター・歩手前のサンプルが上がってきたぞ。プレイしてみると、これが手強い。『I』を超える難易度でプレイヤーに迫ってくる。でも、魅力あふれる個性的なステージの数々に、引きつけられることは間違いないぞ。

さあキミも、太陽系に逃げ延びた、かつての惑星ダライアスの同胞を救うため、新型シルバーホークに乗り込もう。そして、全7ステージ、26ゾーンで待ち受けるベルサー軍団を撃破するのだ!!



▲特定の敵を撃破することによって4種類のパワーアップアイテムが出現するぞ。

▲「ゾーンごとに」の巨大戦艦が、中ボスとして再登場するぞ。

▲飛行キャラ、地上キャラに加えて、さまざまなトラップも仕掛けられている。



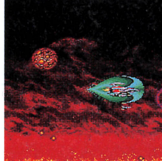
超巨大戦艦群との死闘再び!!

あの『I』がそうだったように、『II』もまた各ゾーンのラストに登場する巨大戦艦との戦いが大きな楽しみとなる。今回も、単なるアーケードの移植にとどまらず、PC版オリジナルのボスキャラが多数追加されて（中ボス5体、大ボス10体）いるのだ。もちろん、2画面分の大型きょう体用に作られたゲームを家庭用TVサイズに合わせ、チューニングし直しているの、アーケード版と同じボスキャラだって、攻略パターンはまったく違うのだ。だから、以前からのファンだって初心者のように新鮮な気持ちでプレイできるってわけなのだ。

それじゃ、今月は序盤に登場するボス戦艦をいくつか紹介することにしよう。

ZONE A VS ゴールドアイズ

000033300



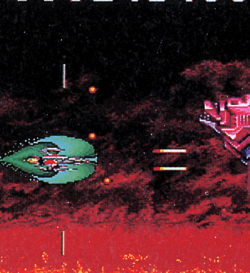
▲ゾーンAは太陽が舞台。降りそそぐ火炎弾とマグマをかくぐり、パワーアップするのだ。

▼この中ボスはキングフオスル。ちょっと小さくなったけれど、攻撃パターンは以前のまま。油断は禁物だ。

056600



000145400



▲最初からオリジナルボス・ゴールドアイズの登場だ。三方向弾と誘導弾が武器。

ZONE B VS ガーディアン

000018900



▲ゾーンB（水星）では地上、空中の画面からの攻撃にさらされることになる。

▼中ボスはガードサベージ。気功波とスピーディな突撃で、前回よりも攻撃力が上がっているようだぞ。

025900



000108300



▲またもオリジナルボス・ガーディアン。地中から首を伸縮させ、炎を吐く強敵だ。

ZONE C VS キラーヒジア

000096700



▲Bと同じ水星ゾーン。地形も似ているが、敵の出現パターンは違っているぞ。

▼中ボス・ハイパースティング。レーザーと誘導弾を撃つ。ガードサベージよりは、若干扱いやすいか？

063800



000165400



▲アーケードでも人気の高かったキラヒジア。体を開いてのミサイル攻撃は圧巻。

ZONE D VS ディープドラゴン

000066500



▲中盤戦の金星ゾーンに突入。前後から飛行キャラが次々出現。難易度はグンとアップ。

▼ビッグラジャーヌが再登場。ワイドレーザーも小さくなって迫力ダウン。パワーアップしていれば楽勝だ。

143500



000206800



▲ゾーンD、E、Fの大ボスは、すべてのディープドラゴン。武装も多彩。

蒼き狼と白き牝鹿

元朝秘史

光栄 / 9800円(セーブくん付=13800円) / 9月23日発売予定



じつはこの『蒼き狼〜』が、『三國志Ⅲ』より約一週間だけ発売が先になったのだ。三國志ファンのユーザーは(なぜ!?)なんて思ってる人もいるかもしれないが、その分『蒼き狼〜』が早く遊べると思えばね。……ダメっすか!? で、今月は発売日が早くなったのを記念して(大ウソ)、ゲームのシステムを紹介するね。もともとこのゲームは『三國志Ⅲ』に比べて、それほど難易度が高くない。だから『SLGはちょっと』なんて思ってる人はぜひプレイしてもらいたいっす。

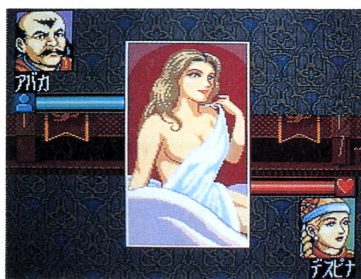
チンギス・ハーン

政治 C 指揮 A
戦闘 A 魅力 A

モンゴル帝国の始祖。名はハーン。幼少で父を失うが、クレイト、ナイマン族を征服して全モンゴルを統一。1206年、ハーンの位につき(第2次即位)、世界に乗り出す。西遼・金・北宋・南シヤ・西夏などを征服し、史上最大の大帝國を築く。1227年、病没。

『三國志Ⅲ』とは一味違う歴史SLGが登場!!

“蒼き狼〜”といえばコレ!? でしょう。



このゲームの最大のウリ? といえば、これでしょう。

そう“オールド”。これは、お妃様とキミが選んだ国王との間に『世継ぎ』をつくるための重要なイベント。こればかり実行する人もいりほど、ハマルものなのだ。



▲お妃様のメーター(下の赤いバー)がいっぱいになると……オールドとなる。これがまた、けっこう苦勞するんだな。

キミが初めて選んだ英雄も、いくら勇猛果敢だからって年にはかなわない。もしかすると敵



に攻め込まれて、戦死してしまうこともあるかもしれない。こういった時にキミの息子がいないと、かなり苦勞させられる。なぜかという……。次代の領主は親族であるほうが、部下もより従順だろうし、国民も安心できるからだ。

内政・人事・外交で國を富ませ、行軍・戦闘で領地拡大!!



【富国強兵】



▲初心者ユーザーは、政治顧問に経営を任すといいぞ。でも何もかも任せるのは良くないぞ。

まず、キミの國の内情を知るから始めよう。これがある程度理解したら、次は“住民配分”。これはかなり重要なことなのだ。その次は、資産を増やすことに専念しよう。敵國に攻め込むのはそれから。



『蒼き狼と白き牝鹿〜元朝秘史』の基本的なシステムは三國志Ⅲに比べ、簡略化されている。

まず領主であるキミは、部下を使って、あるいは自らが先頭に立ち、國を富ましていかなくてはならない。口でいうのは簡単だが、実際にこれを実行するには数々の難關にぶつかることだろう。しかし、國の利益があつてこそ領地を拡げることができる。と、いきなり難しいことばかり言ってしまったけど、これは本当のことなんだよな〜。

【領地拡大】



▲これだけの部隊に攻め込まれると、それ相應の兵力がないと苦勞させられる。兵力は万全を期すように。

【行軍】



▲これは相手の城をめざすときの移動を指す。効率良く攻めるようにしよう。

【戦闘】

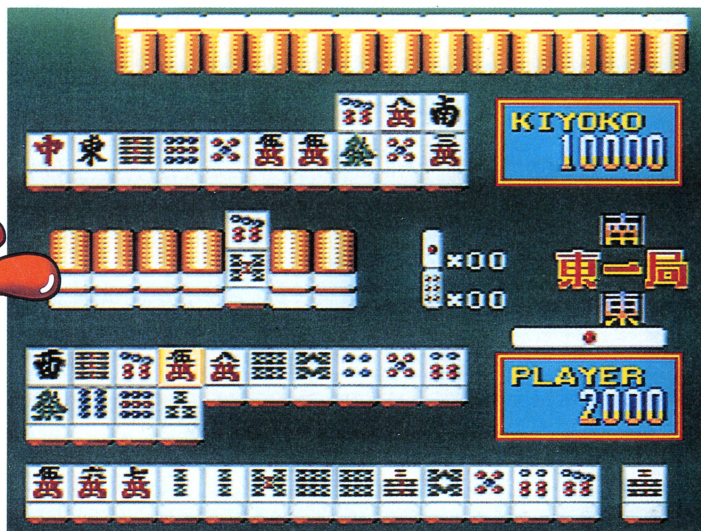


▲“行軍”で敵に接触するときのモードに入る。ここでは兵力と判断力の勝負となる。

麻雀 オンザビーチ

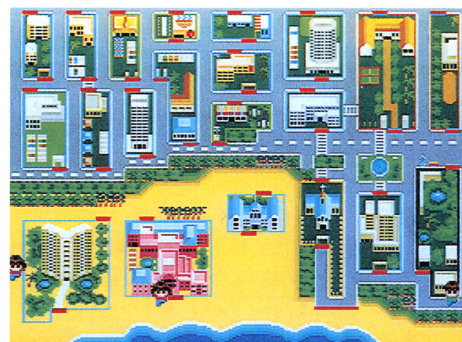
NECアベニュー
9月30日発売/7800円

「ドラゴンナイト」以来、家庭用ゲームにおける、究極のお色気をめざして爆走し続けるNECアベニューさん。その新作雀ゲーの第3報だぞっ!! ほぼマスターのサンプル版をやりこんだけど、これがあなた、お約束のグラフィックがパンパン登場するのよ。へへへだよ、ホント。一気にクリアしちゃったり、俺もまだまだ若いよな。

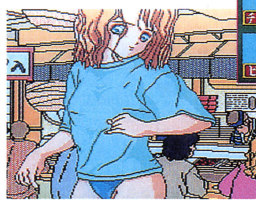


今月は追跡モードを大解析だ!!

さて雀ゲーだけど、この手のソフトで麻雀の解説するのはヤバだよな。手強すぎず、バカすぎずの難易度に設定されてるから、ルールさえ知っていれば誰でもクリアできるはずだしね。そこで、ADV(追跡)モードで言い忘れたことを教えよう。まずは、SHOPについて。静香ちゃん追跡の途中で出会う女の子との勝負に勝つとお金が入る。そのお金でアイテムをそろえるといいぞ。



▼それぞれの女の子の持ち点と、上がった役の大きさで、手に入る金額が決まる。



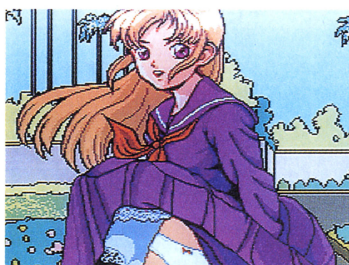
▲マップを自由に動き回るために、絶対必要なアイテムというのがある。まず、それをそろえることが大事。

▲静香ちゃんはどこだ!?

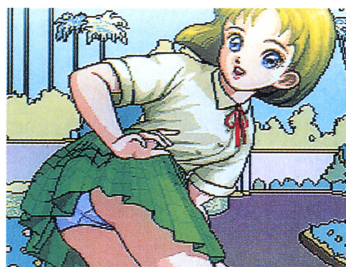
続いてはマップについて。上の写真で、画面の右下にるのがキミ。ビーチにいる二人の女の子のうち、どちらかが静香ちゃん(ちなみにもう一人は静香ちゃんとの仲を引き裂こうとしている志津香)だ。町でアイテムと情報を手に入れて、めざす静香ちゃんのもとにたどり着こう。

対戦ギャルたちのわざとらしいすぎるアングルが嬉しいのだ!

▼どーしてハワイにセーラー服が……!?



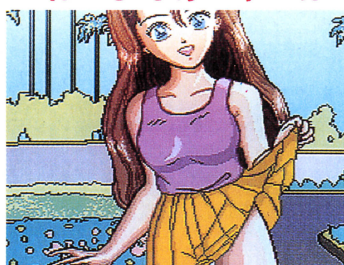
最後はやっぱり女の子について。雀ゲーならではのわざとらしいお色気ギャルがいっぱい出るぞ。



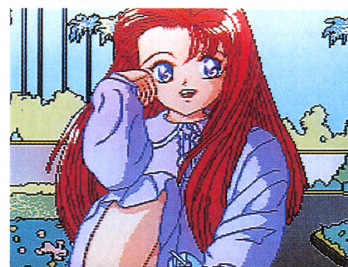
▲あんたそりゃ俺をチョーバツしてんのか?

写真を撮るとねだる女の子。見ず知らずの男にパンチラとらせる女の子って一体……?

▼こんな女の子は……いねーよなあ…やっぱ



自分でスカートめくりながら陽気に「ハイ」だって。南国の日差しで頭をやられたのか、あんた。



▲清純な笑顔だけどパンツが見えてるんす

清純そうな口元笑顔。ホッとしたのも束の間、画面がスクロールするとパンツ丸見え状態なのだ。

タイムアタックがメチャクチャ熱い!! ラリーゲーム決定版!!

チャンピオン
シップ・ラリー



インテック/8月6日発売予定/7800円



PCには珍しい本格ラリーゲーム。簡単操作で誰にでも遊べ、そして熱中する秀作だ。とくに、ベストラップの走りが影となって表示され、競走できるタイムアタックは超熱い!! まさに敵は己の中にある的なノリがたまらないぞ! マシンセッティングに凝ったり、速い車を探したりと、長く楽しめるこのゲーム。絶対に見逃すなよ!



カンタンシステムで熱い!!

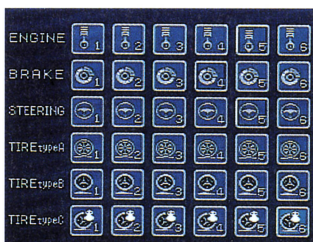
ゲームシステムは簡単そのもの。ハンドルにアクセル、そしてブレーキの3つの操作だけで車を操るのだ! おおっと、だからってゲームは簡単だとは思わないほうがいいぞ。シンプルだからこそ、一層奥が深いのだ。登場する車は全8種。しかも、それぞれのマシンはパーツを変更して細かくセッティングすることが可能だ。なんとそのパーツの数は全部で36種類!! マニアも納得する充実度だ。

走り車種は全8種。好みの車で走りを極めよう!!



▲コースは4つ。それぞれ4つのレグ(ステージ)に分かれているぞ。

▼スピード感が最高に気持ちいい!! 一度遊ぶと病みつきになるぞ!!



▲多種多様なパーツ。君にとってのベストを探そう!



ゲームモードは3つ

タイムアタックモード

『ハイスピードラリーモード』でクリアしたコース。そして次に走るコースをタイムアタックできるのがこのモード。なんといっても最大の特徴はベストラップの走りが影となって表示され、いっしょに走れること。メチャ燃えるぞ!!



▲好きなコースを何度でも走って、ベストラップをたたき出せ!! 自分との戦いが死ぬほど燃えるぜ!

ハイスピードラリーモード

世界の4つのラリーコースを転戦するモード。1つのコースは4つのレグからなりたっていて、それぞれ規定タイムをクリアしないと先には進めない。手ごたえ満点の激しい戦いに、君は勝ち抜くことができるかな?



▲とにかくベストのセッティングを捜し出し、1秒でも早くゴールをくぐれ! セーブもできるぞ!

アドベンチャーラリーモード

別名マラソンラリーと呼ばれる激しいラリーがコレ。なんと、ゴールまでの道が特定されておらず、自分でコースを探しながら走らなければいけないのだ! コース上に点在するカミオン(トラック)を目安に、ひたすら走れ!



▲大体の道順はカミオンが教えてくれる。あとは勘とテクニックでゴールをめざそう。かなり難しいぞ!

Imperial Force

インペリアル・フォース

シュールド・ウェーブ/
10月発売予定/7800円

『大戦略』シリーズや『ロボクラッシュ』シリーズで有名な、パソコンSLG界の大御所、システムソフト。そのシステムソフトから発売予定だった『インペリアル・フォース』が気鋭のメーカー、シュールド・ウェーブから発売されることになったぞ！ ネットワークと呼ばれるシステムの崩壊によってその姿を大きく変えてしまった宇宙を調査、惑星を占領し、宇宙の覇者となることが目的の本格SFシミュレーションゲームだ。マウスとメモリーベースにも対応。快適に遊ぶことができるぞ。ちなみに両方なくても遊べるから（セーブもできるよ）安心してね。



▼マップはなんと全部で64個!!
先のマップほど難易度が高くなっている。



▲6種族の中から君の好きな種族を選んでプレイ開始。残りの種族は敵になるのだ。

暗黒の銀河を調査、惑星に侵略し領土を広げよう!

ゲームの目的は先に書いたように宇宙の統一。しかし、決してそれは簡単なことではないぞ！ なにしろ崩壊によって姿を変えた宇宙は未知の世界。しかも周りは全て

敵。まず宇宙艦隊を設計、組織しよう。その艦隊を使って暗黒の宇宙を調査、惑星を発見したら占領して自軍の領土を増やすのだ。惑星を占領すると、自分の惑星からネットワークが結ばれる。これが結ばれると宇宙港がある場合は艦隊の補給が受けられたり、税金がもらえたりとお得なのだ。いかに多くの惑星を占領するかが勝利の秘訣になるぞ！



▲敵艦隊との戦闘シーンは迫力のアニメーションで展開。ちなみに1つの艦隊は最大5隻の宇宙船で編成される。



▲ゲーム開始直後の宇宙。周りにはまだ何も見えない。



▲上の写真と比べると見える範囲が広がっているでしょ？ 右下のマップに注目。

敵はどこににいるのか？ 推理と冷静な判断力が要求される!

ゲーム開始直後の宇宙は母星の周り以外は真っ暗で何も見えない。他の惑星を占領することでその星の周りが見えるようになり、視界を広げることができるのだ。これがけっこうクセもの。なにしろ敵がどこにいてかわからないから、いつ襲われるかもわからない! この緊張感がたまらない! 期待せよ!!



▲イベントも盛りだくさん。中には迷えるものも……。

名前	種族	レベル	HP	MP	ATK	DEF	SPD	INT	AGI	LUK	EXP	金
1	ザラル人	1	30	44	10	10	10	10	10	10	10	10
2	エフィ人	1	31	45	10	10	10	10	10	10	10	10
3	ホルツ人	1	32	46	10	10	10	10	10	10	10	10
4	バゼー人	1	33	47	10	10	10	10	10	10	10	10
5	ホース人	1	34	48	10	10	10	10	10	10	10	10
6	パナン人	1	35	49	10	10	10	10	10	10	10	10

以下のものを入手した
フラッドレーザー
ノーマルタイプX
パワードスーツ

▲これは自軍の艦隊データ。他にも惑星データなどがあるぞ。
▲惑星を占領すると、そこにある技術が手に入ることも。これは武器だ。

超本格SFシミュレーション登場!!



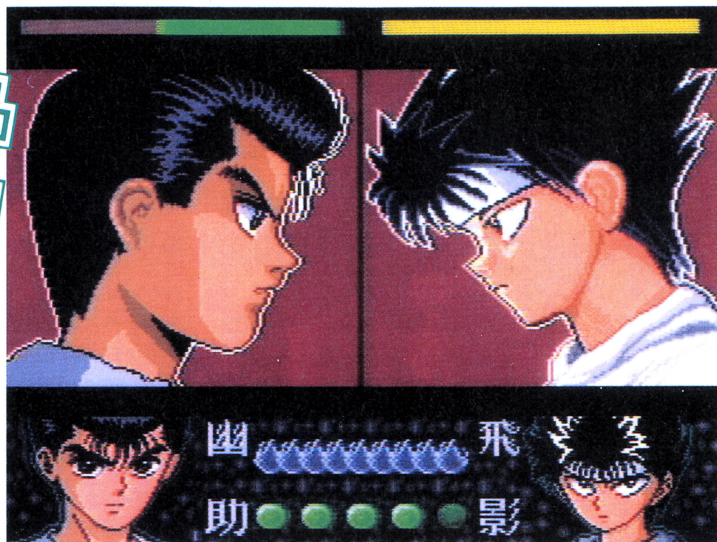
ゆうゆうはくしよ

幽☆遊☆白書

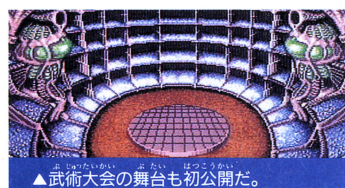
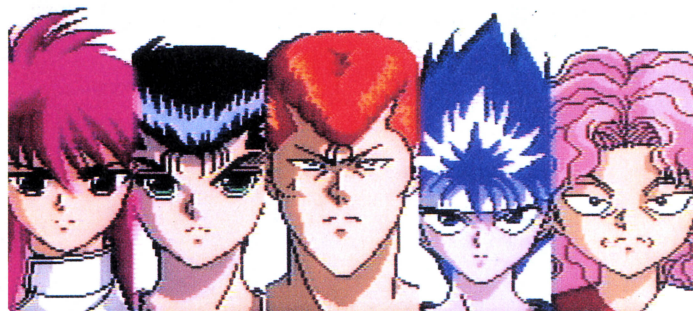
バンプレスト / 9月発売予定 / 8800円

9月発売まで待ちきれない「幽☆遊☆白書」。いよいよ今回は、初公開のビジュアルシーンや新しいバトル画面も公開するぞ。あの戸愚呂チームもついに画面に初登場で、ファンのもんにも思わず燃えちゃうよね。

注目の戸愚呂チームとの決戦は、浦飯チーム内での特訓が終わってからだ。しっかり特訓して、宿敵、戸愚呂チームに負けないようにがんばってくれよな。



クライマックス目前!奴との決着前に特訓だ



▲武術大会の舞台も初公開だ。



▲不気味な形の会場。ドームみたい!?

スピード感あふれるバトルが燃える!!



▲蔵馬のローズウィップが炸裂。相手の弱点を狙え!

決戦前夜の猛特訓がはじまる

▶猛特訓のスタートだ。相手の動きを見きって勝負だ。



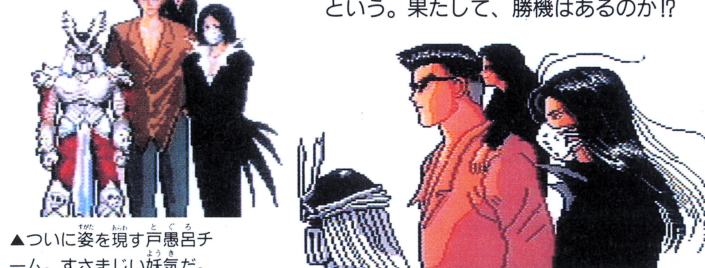
決戦前夜の猛特訓は、浦飯チーム内での大バトル。プレイヤーは、浦飯チームの5人の中から好きな選手を選択してバトルに挑む。

いろいろ試して、チームの戦力を分析しておくのも基本だぞ。スキのないチーム作りに励んでほしい。

ついに姿を現す戸愚呂チーム

原作のコミックや、アニメなどでおなじみの、浦飯幽助の宿命のライバル、戸愚呂兄弟。この暗黒武術大会に幽助たちをゲストに選んだのも、実は彼らだ。そんな因縁の対決は、武術大会決勝戦という舞台で実現する。

戸愚呂兄弟は、対戦キャラの中でも最も強く、特にサングラスをした弟のほうの真の実力は、未だかつて見たものがないという。果たして、勝機はあるのか!?



▲ついに姿を現す戸愚呂チーム。すさまじい妖気だ。



▶黒龍波という必殺技を持つ。飛影、手こわそうたぜ。



◀「ちょっと頼りなさそうだがこそこの時は桑原だよな。」

ただいま 勇者募集中

ヒューマン/発売日未定/価格未定

1人よりは2人、2人よりは…?

かわいいキャラクターとおかしなイベントが豊富なボードゲームが登場。
その名も……って知ってるよね。発売日はまだ決まっていないけど、サンプルロムのほうはかなり完成しているぞ！ 早くプレイしたい気持ちも分かるけど、発売されるまで、はやる気持ちを抑えてくれい。

■今月はキャラクターを紹介するね



▼いったいこれは何？
魔法の名前は「じょうぶつ」？ うーん。

▲これは「ひかり2」の魔法。敵全員を攻撃できてお得なのだ。



■ゲームの中で様々なキャラが登場!!

このゲームに登場するキャラは、なんと！ 30種以上もあるのだ。それぞれに特徴があり、一長一短なのだ。なかには、変なキャラもいるぞ。

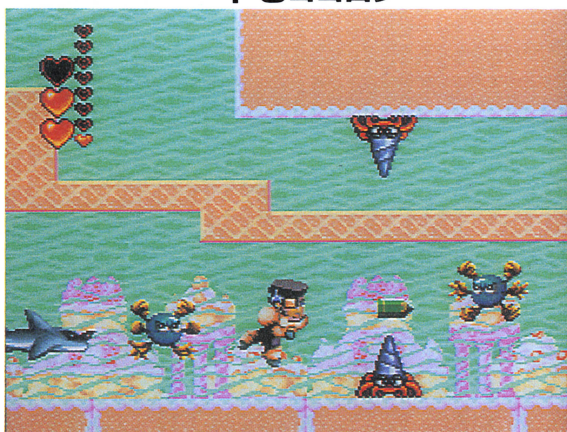


シュールド・ウェーブ
9月24日発売/7800円

PG

COCORON

~PCココロン~



自分で作ったキャラクターの動きを見るのもおかしいけど、敵キャラクターのユニークさもあなどれないぞ。ほんとにおかしなやつばかりなんだから。ルートを変えると出現パターンも変わるから、たっぷり楽しんでみてね。

ザコキャラたちだってみんな憎めないやつばかりだぜ!

▼「ピョンピョン」跳びはねる雪だるま。けつしつこくくつとまわる。



▼氷の床をキューツと滑ってくるアザラシ。表情もかわいいね。



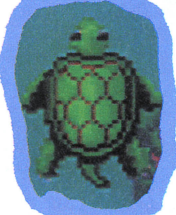
▶ダメージを受けたりライオン。なかなかイカスでしょ。



▲攻撃しようとする、ひょいと後ろ向きになって防御するアルマシロ。



▲上下に移動して、近づくところからストンと落ちてくるカメ。



▼弾を出したりジャンプしたりして襲ってくるカニ。



▲トラップの迷宮には4タイプの敵がいるぞ。



▲1匹で、あるいはこんなふうには3匹でかたまってるリンゴを投げつけるサル。

▲宙に浮いて攻撃したり、回転して飛んでいったりするペンギン。



今月の MONSTER MASTER

モンスターメーカー 闇の竜騎士

攻略ガイド

NECアベニュー / 11月26日発売 / 7800円

毎月恒例の『MM攻略ガイド』。このままいくと、発売日まで、ゲームの秘密が全部暴かれちゃうんじゃないの? とかいう投書もきたけど、心配は無用だよ。そんな浅いシナリオじゃないんだもんね!!

メキドフレイム	アクアボルト
アクアボム	デシャット
サモン	サーチ
ライア 770 65	ロリエーン 289 0
	ヴァシユナス 295 0



MM全魔法効果を大紹介だっ!!

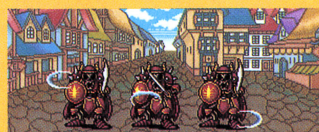


ライアはチャームをとこなえた

50種類以上も用意された魔法!! そのすべてがアニメするぞっ!!

RPGと言えば、欠かせないのが魔法だよね。このMMにも、50種類以上の魔法が登場する。その効果が決定したので、今月は一気にまとめて紹介するぞっ!!

さて、全魔法を系列で大別すると、攻撃(攻撃補助を含む)、回復、特殊の3つに分けることができる。中でも攻撃系のチャーム、特殊系のブラスとサモンには特に注目してほしい。敵モンスターを味方につけ、召喚したり合体させるMM独特の魔法だからだ。これらの魔法を使いこなすことこそ、MMを10倍楽しむコツだぞ。また、すべての魔法がアニメするので、効果の臨場感がダイレクトに伝わってくるぞ。



ライアはウインドカッターをとこなえた



ライアはウインドカッターをとこなえた



魔法を使う 主なキャラクター

▲リンク

パーティに加わるのは、かなり後の方だが、大魔術師ガンダウルフの弟子だけあって、強烈な魔法をガンガン使いこなすぞ。

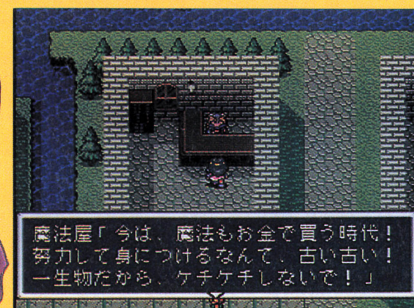
▲ライア

通常の戦闘では魔法より打撃の方が強力。でも、チャームなどの特殊魔法が使えるのが魅力なのだ。



▲ウシユナス

回復系の魔法が得意。彼女にまかせておけば大丈夫。



魔法屋「今は、魔法もお金で買う時代! 努力して身につけるなんて、古い古い! 一生物だから、ケチケチしないで!」

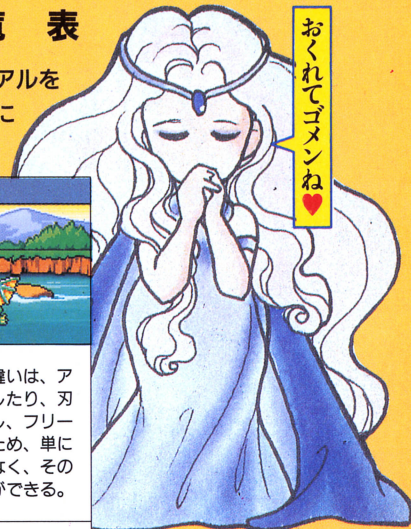
▲魔法SHOPもあるぜ!!

基本的に、魔法はレベルアップによって覚えていくもの。でも、魔法SHOPで買えるものも存在するぞ。超強力なヤツはないけど、序盤から中盤にかけては結構重宝するはず。お店を見つけたらのぞいてみよう。

MAGIC DATA LIST

全魔法リスト一覧表

現在、明らかになっている魔法とその効果、ビジュアルを表にまとめてみたぞ。ちなみに使用キャラや消費MPについては、まだ調整中なんだ。



系列	スペル	効果	演出	備考
炎	フレイム	個	炎が上がる。	
	フレイムボルト	個	真紅の炎の弾が炸裂。	
	フレイムビラー	全	火柱が上がる。敵の色は真紅の階調がかかった後、元の色に戻る。	
	フレイムストーム	全	ボルトの球を螺旋(らせん)状に回転。その後に画面全体を真っ赤に。	
寒	メギドフレイム	全	火柱が上がる(ビラーと共通)。その後に画面全体を真っ赤に。	
	アイスボルト	個	永の塊が炸裂。	
	アイスビラー	全	氷の結晶が敵にからむ。敵の色は水色系の階調がかかった後、元の色に戻る。	
	アイス Cutter	個	氷の刃が敵を切り裂く。	
水	アイスストーム	全	フレイムストームの色違い。	
	フリーズ	個	氷の結晶が敵にからまると共に水色のシマ効果を表示。敵は凍りつく。	
	フリーズストーム	全	画面全体を水色に。その後はフリーズと同じ。ただし敵全体に効く。	
	アクアボルト	個	水のつぶてが炸裂。	
風	アクアプレス	全	アクアボルトの球を逆放射(つまり中央に集める)で動かす。	
	ウインド Cutter	全	アيس Cutter の色違い。横一文字に走る。	
	トルネウインド	全	たつまき。	
	ウインドプレス	全	ウインド Cutter を逆放射に飛ばす。	
心	マイト	個	使用キャラの上で小爆発。その後はボルト系の処理。	
	メガマイト	全	大爆発。その後はフレイムストームの色違い。	
	テラー	全	画面を黒にフェードアウト。フェードアウト中に効果のあった敵は逃走。	
	チャーム	個	ピンク色の粒子を一体に集める。	
地	アースクエイク	全	画面を上下に揺らす。	
	アースマグマ	全	画面を上下に揺らすとともに、画面全体を真紅にぼかす。	
	サンダー	個	雷を一体の敵に落とす。	
	サンダーボルト	個	電撃球が炸裂する。	
雷	サンダーストーム	全	サンダーとサンダーボルトの複合の後、画面を黄緑色にする。	
	デス	個	黒い霧が敵を覆う。効いた場合は黒シマ効果の後に死。	
	ストーン	個	グレーの霧が敵を覆う。効いた場合はグレーシマ効果の後に石化。	
	ロツティン	個	暗緑の霧が敵を覆う。効いた場合は緑シマ効果の後、毒。	
闇	デパワー	個	暗紫色の霧が敵を覆う。効いた場合は紫シマ効果の後、攻撃力が減る。	
	デガード	個	暗青色の霧が敵を覆う。効いた場合は青シマ効果の後、防御力が減る。	
	スリーパー	個	クリーム色の霧が敵を覆う。効いた場合は黄色シマ効果の後、眠る。	
	スリープロール	全	画面全体をクリーム色に。	
光	シャイン	全	画面を一瞬真っ白に。	
	バインダー	個	黄色い球を螺旋状に敵の中心に集め、その後黄色シマ効果。	
	シャッター	個	黒紫色の球を螺旋状に敵の中心に集め、その後紫シマ効果。	
	パワーガード	個	スターハイライト(赤色)を4つ螺旋状に集める。	
回復	バリアー	個	〃(水色)〃	
	ミラージオ	個	(赤、緑、黄の各色点滅で虹色) 反射する時は水色の円がキャラクターの前でフラッシングし反射される。	
	バイタル	個	輝くスターハイライト(白系)を4つ、螺旋状に集める。	
	バイタレア	個	〃6つ、〃	
特殊	バイタロール	全	バイタルの効果を全体に。	
	フルバイタル	全	スターハイライトの大を6つ、〃	
	フルバイタロール	全	フルバイタルの効果を全体に。	
	デポイズン	個	かけられたキャラの体が光り、暗緑色の球が巻き出す。	
特殊	デバザン	個	〃黄色〃	
	デストーン	個	〃灰色〃	
	アウエイク	全	〃各コンディションの色の球が巻き出す。	
	ライブ	個	フルバイタルの効果。	
特殊	デスライブ	全	使用者の上で小さな爆発。後はフルバイタロールの効果。	
	ランナー	全	マイキャラ達が逃げ出す。	
	イグジト	全	ライアを除く全てのキャラが白くかすみ、かすみが取れるとフィールドに。	
	ブラーパス			
特殊	サモン			

発売日
決定!

11月26日、こいデニライアにサモン!!

長らく、まことに長らくファンを待たせ続けてきたMだけど、ついにその発売日が決定したので発表するぞ。問題のXデーは11月26日。当初は夏予定だったんだけど、デバッグや微調整に少しでも時間があほれ、よかったよかった。

ルインパーク

RUIN PARK

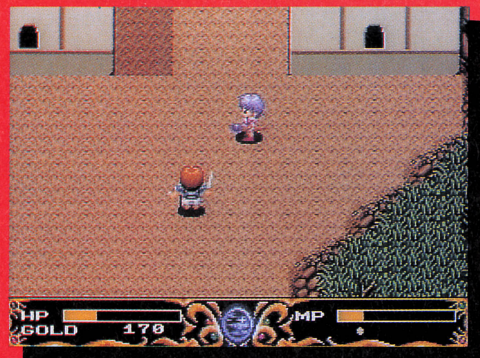
今月は、スタート周辺を紹介するぞっ!!

ビクターエンタテインメント/
10月末発売/8800円



毎度おなじみのルインパーク。『ルイン～神の遺産』のソフトの方は、現在急ピッチで開発が進められているんだけど、発売は1ヵ月遅れて10月の末になる予定だ。ちょっとのびちゃったけど、その分、いいものに仕上げるように、スタッフ一同頑張っているんで、もうちょっと待ってね。

さて、第3回目の今月は、デミサントの町からスタートする、ルインの冒頭部分を紹介するぞ。



2人が見つけた地図はいいたい

このデミサントの町は、主人公のジャン、そして幼なじみのオルテナが住んでいる町。ゲームは、ジャンが母親のスーリアに起こされるところから始まるんだ。

この日は、ジャンの家の屋根裏を掃除する日。オルテナも一緒に掃除してくれるので、オルテナを迎えに行くのだ。オルテナの家は、すぐ隣なんだけど、すでに出かけた後。その辺の子供に聞いてオルテナを捜したら、いよいよ屋根裏部屋へ。

この屋根裏は物置きになっていて、いろいろなものがゴロゴロしているんだ。その辺の木箱をあさってみよう。

すると、不思議なペンダントと古ぼけた地図を見つけることができるのだ。これは、宝の地図かも……? ということで2人は宝探しに出かけることに。



◀ここがジャンの家の屋根裏部屋。オルテナを連れてこないで掃除が始まらないので、まずオルテナの家に行ってみよう。

▶木箱から見つかった古い地図。所々に×印がついている。宝の地図だと騒ぐオルテナ。



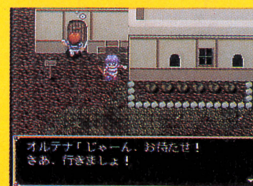
◀宝探しに出發。でも、その前に、町の道具屋に寄って、「いらないもの」を売り払ってお金に替え、薬などを買っておこう。

オルテナとシャロルって……

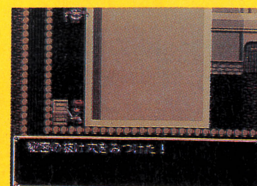
どっちが人気あるんだろう? ということで、人気投票をやるぞ。ハガキ1枚で1票。応募してくれた人の中から抽選で、5名にルインのソフトをプレゼント。宛先は右のルイン分室と同じ。忘れずに人気投票係って書いておいてね。締切は8月29日消印有効。発表は本誌11月号(9月30日発売)の予定だ。

デミサントの町から出るには………?

さあ、宝探しだ!! と思っても、なかなかデミサントの町から出られない。ここでは、町の人から情報を集めて、秘密の抜け穴から出ることになるんだ。準備をしたら、情報を集めて出發だ!!



▲やっぱり女の子は、お出かけ前にいろいろ準備が必要だね。



▲ここが秘密の抜け穴なんだけど、出るためには情報が必要だ!

みのりの森に向けて出発だ!!

デミサントの町を出ると、そこはみのりの森。ここは、魔物も出てくるので、ゆっくり慎重に進もう。魔物は、夜の方が出やすいので、なるべく明るいうちに移動した方がいいぞ。

最初の×印は、この森を抜けるとすぐ。さあ、最初の宝箱だっ! と思ったら、ここはなんと兵士たちが守っている聖域だった。ここでも、いろいろな情報を聞くことができるぞ。



移動は、このマップで行う。方向キーで移動する場所を選びながら、Iボタンを押せば目的地の場所に行けるぞ。



「やつの思いで森を抜けてみると、そこは聖域だったのだ。とりあえず、ここを守っている兵士たちに話を聞いてみよう。」



聖域から洩れる神の息吹は、我々人間が暮らせるように空気をきれいにしてくれるんだ。

4コマ ルイン

第3回 作:うひょ ふうた
「女のたたかい Part2」



遊楽画廊・ルイン分室

最近「このコーナーの記念品は画廊と同じですか?」って質問が来てるんだけど、違います。もっといいものになる予定。今、その準備してるので、来月ぐらいには発表できると思うよ。もちろん、今まで載った人の住所も、ちゃんと取ってあるので安心してね。



「フィル・イン・カフェに友達がいるの? (北海道・ペンジャミン)」



「元気が感じのオルテナとシャロルだね。(福島県・へもへも安積)」



「うん、確かにセーラー服に見えるね。(岡山県・夢十鈴)」



「今のとオルテナ派とシャロル派とどこどついかかな? (千葉県・ねお威江華)」



「毎日遅くまでイラスト描き、お疲れ様でした。(山形県・速総別王)」



「2人とモカワイイっていう人も結構いるんだよね。(大阪府・結輝)」



「この方でも募集してるんで、しばらくお楽しみにね。(宮城県・出花いろは)」



「悲しげなオルテナの表情が、なかなかいいね。(埼玉県・卯月暗鬼)」



「ビジュアルシーンも、なかなかよくできているぞ。(大阪府・宇奈目達彦)」



「夜になると光と影の付き方がリアルなんだ。(茨城県・東条真)」

投稿募集

イラストコーナーやると投稿ハガキが増えるかな? と思ったりやっぱり増えたな(笑)。このコーナーでは、イラストのほか、ルインに関する質問も受け付けているので、どんどん送ってね。待ってるよ。

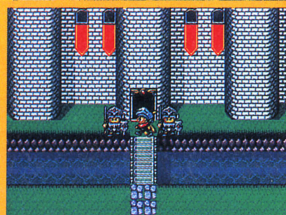


月刊PCエンジン7月号誌上で募集した「アイレム新作RPGタイトル募集!」に、なんと、全国から800通を超える応募があったよ。これには月Pはじめ、アイレムのスタッフたちも予想以上の反響にうれしい悲鳴! 応募してくれたみんな、そして応援してくれた読者のみんなありがとう!

応募総数930通の中から厳正な審査の上、タイトル決定!!

さて、決定したタイトルだけど、ターン1と下にも表記してあるように、「ソル・モナーージュ」に決定! 日本語に訳すと太陽と月って言う意味。このタイトルをつけてくれたのは、埼玉県の佐藤学君。

もうひとり、「ピノキード」というタイトルを考えてくれた、福岡県の波多江洋輔君には、開発スタッフから特別賞として、ゲーム中の何かの名称として「ピノキード」を使わせてもらうことになったよ。おめでとう! パチパチ!!



「このイッチの城から、冒険が始まるんだ。」

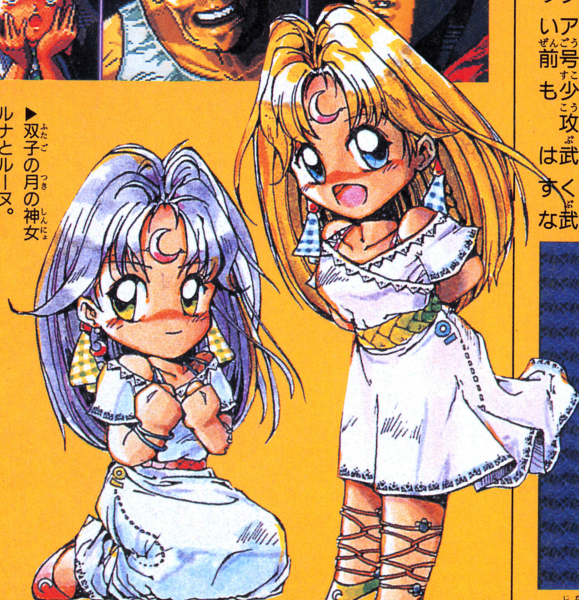


「イッチ国王からの頼みを聞く、主人公ソレイユ。」

アイレム新作RPG「ソル・モナーージュ」のタイトルは……



「双子の月の神女ルナとルース。」



今までのRPGにはない楽しさ満載!

この「ソル・モナーージュ」は、ただグラフィックが美しいということだけでなく、新しいアイデアがたくさん詰め込まれているんだ。前号までもちょっとだけ触れたけど、今からもう少しずつ紹介していくことにするね。

攻撃も、熟練度というのがあって、武器などは武装すればするほど、必殺の一撃などが出やすくなるんだ。使い慣れた武器を使うか、強力な武器に持ちかえるかの判断は君次第!



▲時間がたてば夜に。昼と夜では街の様子も変わるぞ。



戦闘のコマンド入力によって 決定する自由成長システムとは？

ふつうは敵を倒していくことによって経験値がアップし、レベルが上がって強くなるよね。でも、この「ソル・モナーージュ」は、戦闘したときのコマンドの入力によって成長していくシステム、自由成長システムというのを取り入れているんだ。

具体的に言うと、「戦う」や「防衛」コマンドをひんぱんに使っていると、攻撃力や防御力が上がる。「魔法」を使うとMP（マジックポイント）が増えたり、魔法攻撃力（3段階に威力が変化したりするんだよ）や魔法防御力が上がったりするわけ。こんなシステムのほうが自然だし、リアルだよな。



状態		ソレイユ 剣士 Lv10	
	HP	41/41	MP 10/10
	攻撃力	20	防御力 26
	精神	15	素早さ 18
	魔法防御	16	運のよさ 17
右 木のつえ 真 布のぼうし 他		MEN NEXT L MAX	

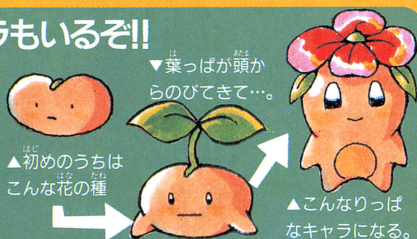
▲キャラの成長パターン（職業）は4種類。どの系列になるかは君の行動しだいだ。



▲樹の民の血の濃い主人公ソレイユ。

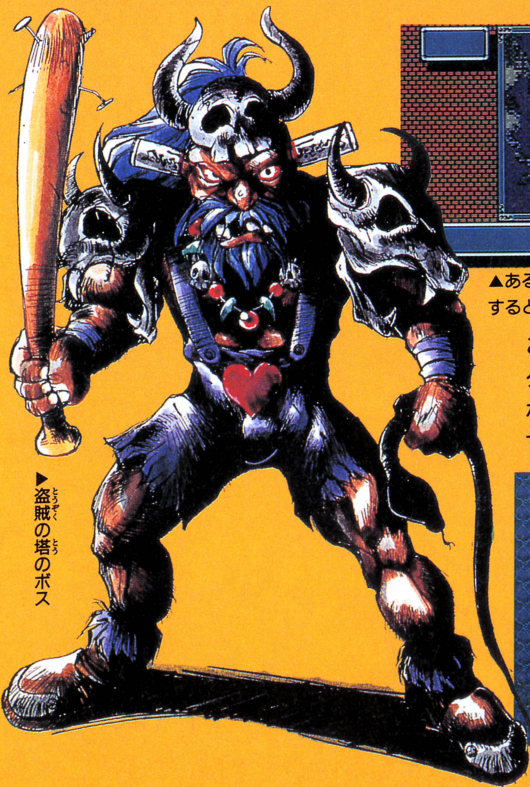
成長してパーティメンバーになるキャラもいるぞ!!

ここで登場してもらったのは、第2章のはじめにパーティメンバーに入るという「はなみん」。このキャラは、最初のうちは花の種で、アイテムみたいなもの。ところが特定レベルに達するとどんどん成長して、ひとつのキャラクターとして行動するようになるんだ。成長のパターンによって頭の花の色も変わるらしいよ。

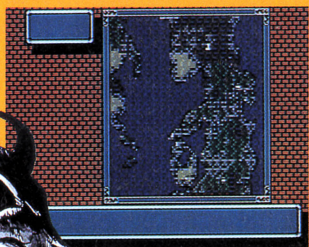


ナーージュに決定!!

冒険が楽しくなるイベントもいっぱい!



▲盗賊の塔のボス

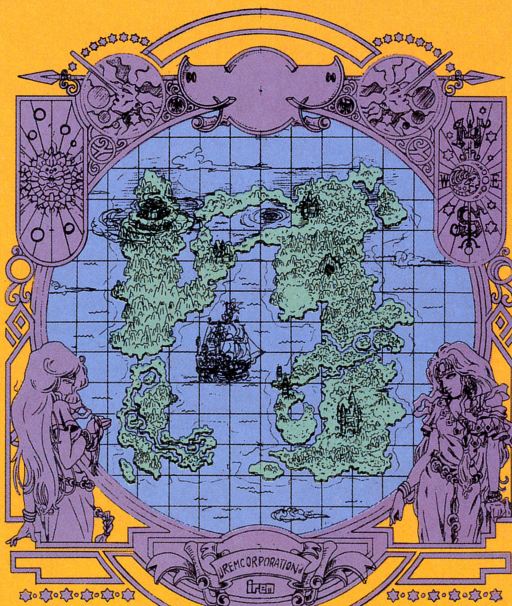


▲あるイベントをクリアするとマップが手に入る。

戦闘だけでなく、もちろんイベントも盛りたくさん。その辺はできしだい徐々に紹介していくとして、右にあるのがこのゲーム全体のマップだ。どこに行ったのか全体マップと見比べないとわからないゲームと違って、ブロック単位で歩いたところと行っていないところがわかる、モザイクマップシステムを採用。これがあると無駄な動きをしなくてすむし、目的地もわかりやすくいいね。

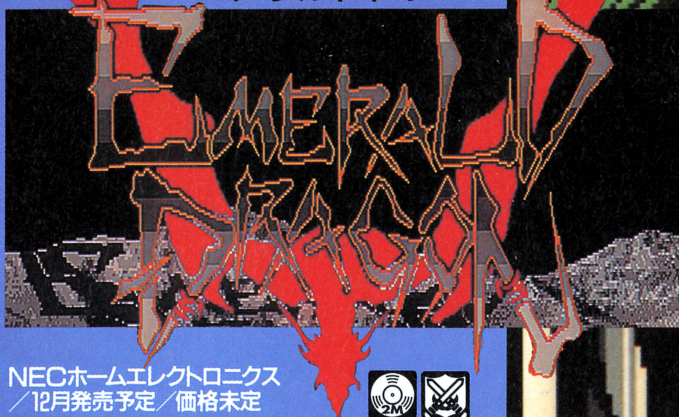


▲いくつかある塔の中にも謎がいっぱい。強敵も多いぞー



「ソル・モナーージュ」の全体マップ公開!

これが「ソル・モナーージュ」の全体マップ。主人公ソレイユが旅立つのは、右下のほうにあるイチの街。まだ、線画の状態ではあるけど、かなり広大なエリアだっていうことがわかるでしょ。



NECホームエレクトロニクス
12月発売予定／価格未定



新生エメドラのすべての秘密を 開発者に訊け!!

期待度が急カーブを描いて上昇中の大作『エメラルドドラゴン』。あの伝説的なRPGが豪華なスタッフの手で、どう生まれ変わるのか？そのあたりが、ファンの一番気になるところだ。そこで、開発の中心となる飯、木村、松本の三氏を招いて、特別インタビューしてみたぞ!!

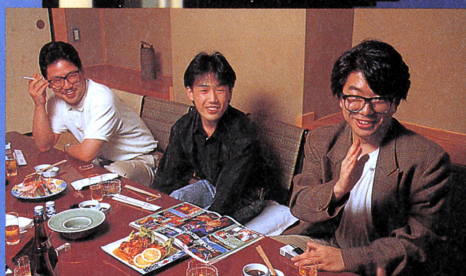
**ただ移植するだけのつもりなら
この夏には発売できていた!!**

——早速ですが、開発の進捗状況を教えてください。
飯「プログラム前の紙の上での作業は50%くらいですね」

木村「作画は30%ってとこかなあ」

——えっ、年末の発売日は大丈夫なんですか？
松本「(慌てて)大丈夫です。今回は、作業手順として、まずオリジナル版のプログラムを組み込み、アレンジする部分を手直するというやり方をとっています。アレンジ部分も6分の1は、もう組み終わってますよ」

飯「パソコン版と同じものをポンと出すのであれば、夏には発売できたと思いますよ。でも、どうせやるんなら凄いのにしたくないですか」
木村「例えば絵ですが、今回、全部描き直してる。



パソコン版の発売から、もう4年経ってますからね。自分の絵も変わってるし、納得いくものに仕上げようとしたら、描き直すしかないですね」
飯「そう。パソコン版は、僕らが4年前に全力で作ったものだった。PC版は、今、僕らが全力で作ったものだということです」



飯「ゲームの壁には、魔物がアソクと集結しつつある。命が惜しければ、近付かぬ事だ。」

▲広いマップには道がくつき、移動スピードや敵とのエンカウンター率なども調整。コンピュータゲームとして遊びやすくなる。

基本ストーリーは同じものでも 4年分のパワーアップに自信アリ。

——具体的に、PC版エメドラは、どう変わるのでしょうか？

飯「基本的にストーリーは同じものです。でも、まったくの新作を作っているくらいの力を入れてます。木村の絵も大幅にパワーアップしています」
木村「枚数がケタ違いに増えている(笑)」
飯「台詞まわしひとつにしても、4年前の僕には

▶SLG的なバトルはそのまま。だが、操作性はグンと良くなるらしい。



▲イベント数がアップ。しかも、ドラマ仕立てで、より感動的に展開されるぞ。

祝!!

特別座

書けなかったレベルのものが上がってると思う。また、今回はスタッフ陣が強力ですからね。安心してシナリオに集中できますしね」
松本「そのへんは、演出の岩崎啓真氏の力も大きいですね」
飯「ええ。かなり好き勝手書いても、ちゃんと動かしてくれる。ゲームバランスや操作性なども、岩崎さんの助言で格段に良くなりましたね」



EMERALD DRAGON

●シナリオ

飯 淳氏

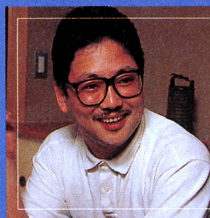
27歳の新锐ゲーム作家。ゲーム制作にのめり込んで大学中退した。根っからのこだわり屋。

PC版エメドラはここ



単なるオプションに終わらない パーティキャラたちに注目!!

松本「こんな感じで、飯さんも木村さんも妥協しないんですよ。進行をチェックする立場としては苦労するんですけど（笑）、間違ひなくすごいものができるという自信はあります」
——シナリオで特にこだわったのは何でしょう？
飯「これは岩崎さんに言われたんだけど、僕の書



EMERALD DRAGON

●ディレクター

松本 康志氏

今回の対談では飯、木村両氏を立てて発言は控え目。温厚だが、進行チェックは厳しそう。

くシナリオは、正統派のコンシューマーRPGとは違うらしいんですね。ゲームにも約束事があるでしょう。本当なら2時間とか3時間とか、ユーザーがプレイする時間も意識してシナリオを書かなきゃならない。でも、僕は全体のストーリーを大切にしちゃう。その流れの中でキャラクター、主人公や仲間のパーティがどう動いてくことを大事にしちゃうんです。それが良くも悪くも僕の特徴ですね。だからエメドラでも『仲間』を感じてほしいですね。ほら、今までのRPGって、主人公以外は、単なるオプションキャラ的なところがあるでしょ。僕は、一人一人にドラマをもたせてるつもりです。そこが違っているというか、こだわるところですね」
* この後も多岐に渡って興味深い話が聞けたんだけど、誌面の都合で今回はここまで。お三方、ありがとうございました。

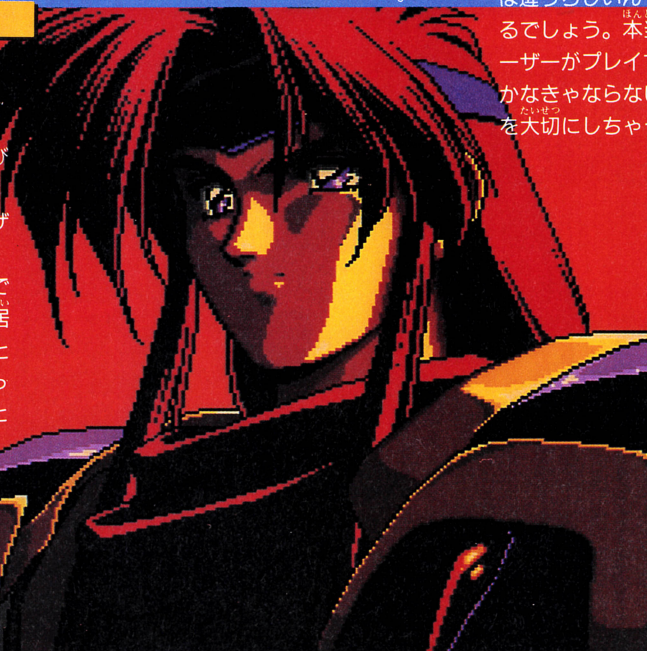
思った時、めざしたものでしたからね」
木村「だから絵の枚数が多い……（笑）」
飯「オリジナルの10倍以上動いてますよ」
木村「そう！パソコン版を作った当時は、技術的に制約が多かったんですよ。その点、今回のスタッフは作ってくれますからね。やれるんなら描くしかないですよ」
飯「PCユーザーが、ショックを受けるくらい絵を描いてくれますよ」
木村「と言うか、今までのPCソフトにはなかった色使いを意識してるんです。いくらキレイでも、淡い色使いたと迫力が出ないんですよ。で、影の部分のコントラストをつけて立体感を出したんです。ユーザーの方々には、そこを見てほしいですね」



▲オープニングの一場面。迫力ある絵が動きまわるのだ。



困った時には相談することもある。パソコン版より仲間は増える予定。



移植決定 談会だ!

これまでのPCソフトにはない
グラフィックを見てほしい!!

——ややマニアックだったエメドラが、より遊びやすくなったということですね。
松本「コンシューマー（家庭用）マシンのユーザーが、快適に遊べるシステムになっています」
飯「そういうシステムのなアレンジも大きい。でも、僕としては、登場キャラたちがちゃんと芝居しているところに注目してほしいですね。台詞と絵と、声優さんの演技で、ドラマそのものになった!! それこそ、一番最初にエメドラを作ろうと



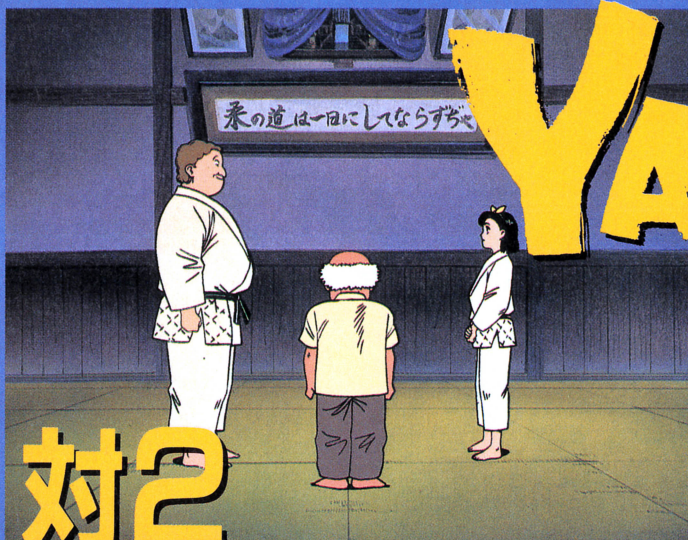
EMERALD DRAGON

●作画美術監督

木村 明宏氏

現在23歳。パソコン版のキャラデザインを担当した時はまだ高校生だったというすごい人。

まで生まれ変わるぞ!!



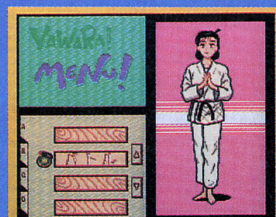
YAWARA! 2



ソフィックス / 発売日未定 / 価格未定

「デジ・コミ」、「クイズ」、「バトル」、「エクストラ」と4種類あるパートの中で、今回メインで紹介するのは、「バトル・パート」。

やはり柔道といえばアクション、ということでファンからの要望も高かった対戦アクションを取り入れたのが、この「バトル・パート」なんだ。また開発中のものだけど、少しだけ紹介するね。

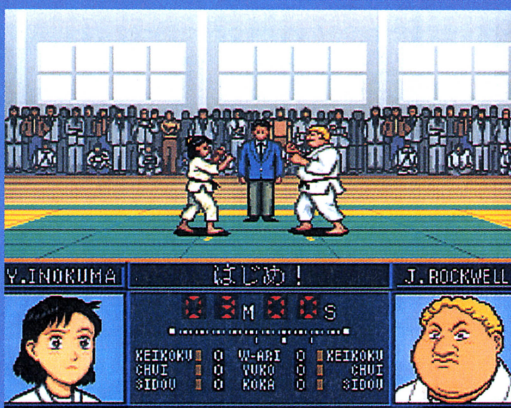


対2人同時プレイが出来る。戦モードも収録。

「バトル・パート」のメニューを選ぶと、下のようなタイトル画面が出てくるんだ。何人かのプレイヤーから選手を選ぶことができるんだけど、現在できているのは柔VSジョディのみ。

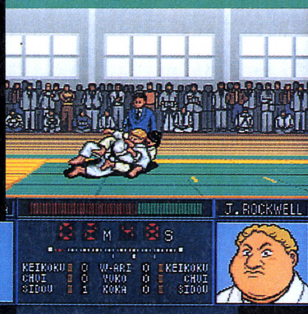
プレイは、対コンピュータ戦の1人プレイと2人対戦プレイの2種類。柔だった

たら「一本背負い」、「巴投げ」というように、それぞれの選手は6種類の得意な技を使うことができるんだ。相手が倒れた場合、相手に重なることで寝技に入ることもできるよ。相手と崩し合いをしているときが技をかけるチャンス。そのタイミングが重要になってくるってわけ。

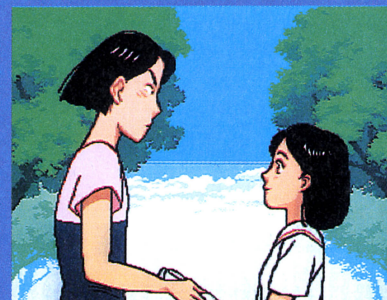


▶体力や気力は、キャラクターごとに基本数値を設定してあるんだ。寝技でも体力や気力がものをいう!

◀コンピュータ相手の1人プレイと2人対戦プレイができるぞ。ルールは本物の柔道とほぼ同じもの。



デジコミ部分のグラフィックも前作以上のクオリティだ!!



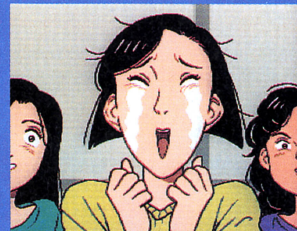
◀画面いっぱいアニメーション並みのグラフィックが広がる。

デジタル・コミック部分のグラフィックの美しさも、前回の「YAWARA!」で好評だったけど、今回はさらにクオリティが高くなったぞ。アニメーションする部分は、ほんとにテレビアニメを見ているような美しさ。

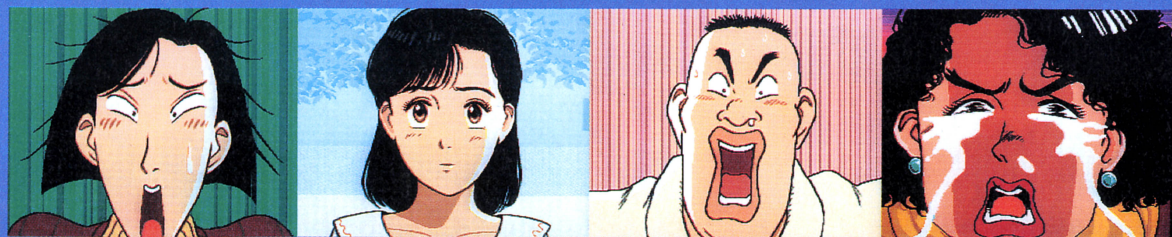
コマンド選択画面などがあるので、もちろんすべてがフル画面というわけではないけれど、さらに迫力ある画面が期待できそう。下に各

キャラクターのアップ画面も紹介させてもらったぞ。すごい迫力があるでしょ。

……これじゃ迫力ありすぎて???



▲デジ・コミ部分は、前回よりももっとゲーム性が高くなるらしいよ。



あのパトレイバーがPCエンジン・スーパーCDロムロムで新登場!!

DIGITAL COMIC

PATLABOR

Chapter Of Griffon

PC-ENGINE・SUPER CD-ROM²

CAST ON DISC: ASUMA SHINOHARA, NOA IZUMI, MIKIYASU SHINSHI
ISAO OHTA, KANUKA CLANCY, HIROMI YAMAZAKI, KIICHI GOTO
SEITARO SAKAKI, TAKEO KUMAGAMI, UTSUMI, KUROSAKI, BUD

9.30 on sale



「おねえちゃんに勝つまで、やめへんで」

特典① 抽選で300名に高田明美描き下ろし
イラストテレカプレゼント!!
[締切: '93年10月22日(金)消印有効]
特典② PATLABOR 2 the Movie 記念
キャンペーン対象商品▶6ポイント
パトレイバー関連商品についているポイント数を集めてオ
リジナルグッズを当てよう!! (キャンペーン期間: '93年7月
1日~'94年2月28日) *①②の詳細については商品封
入の説明書をご覧ください。

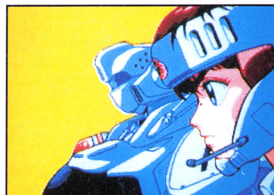
機動警察パトレイバー「グリフォン篇」9月30日(木)発売! PCエンジン・スーパーCDロムロム専用
デジタルコミック●価格7,200円(税別)

黒いレイバー出現、第2小隊出動せよ! — OVA、コミック、
劇場用映画、テレビをはじめ、あらゆるメディアを巻込んで
絶大な人気を誇る「機動警察パトレイバー」がPCエンジン
スーパーCDロムロムでついに登場!
ストーリーはOVAシリーズのシャフト編をベースに展開。君
は主人公の野明になって、遊馬たちとともに謎の黒いレイ
バー、グリフォンと戦うのだ…!

CAST▶古川登志夫/富永みーな/二又一成/池水通洋
井上 進/郷里大輔/大林隆之介/阪 脩/横沢啓子
鈴置洋孝/土師孝也/合野塚真/中嶋聡彦/小形 満



●フルアニメが進化! 新感覚「アクティブ・ウイ
ンドウ・システム」が凄い!



●アニメのビジュアルオリティそのまま、もちろんア
ニメ声優フル出演!

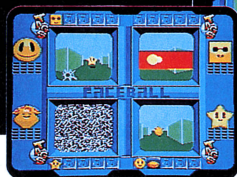
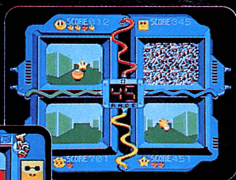


●デジコミならではのオマケ満載。「じゃんけんぼん
ドカーン」は2人対戦プレイOK。

Illustration by AKEMI TAKADA

© HEADGEAR・EMOTION・TFC・SHOGAKUKAN
© 1993 小学館プロダクション © 1993 リバーヒルソフト

あつ、みつけ!!



※画面は開発中のものです。

FACEBALL™

フェイスボール

にこにこフェイスついに出現!! 白熱の3Dバトルアクションゲーム!

カナダ生まれ・アメリカ育ちの3Dバトルアクションゲーム『フェイスボール』。壁際からあらわれる敵にドキドキ、後から攻撃してくる敵にハラハラ、強〜い敵をやっつけてワクワク…スリルと興奮の3D画面が、キンチョー感を盛り上げる!!

PCエンジンスーパーCDロムロム専用 7,200円

(予備・税別)

バトルキャラバン開催決定! いいもの勝ち取れ! 「オリジナル・フェイスグッズ」プレゼント!

この夏、君の街でも『フェイスボール』が体験できるぞ! 日程をチェックして夏休みの計画にいれておこう/参加者には、成績に応じてもちろんオリジナルグッズをプレゼントだ/今日から足腰を鍛えて、闘いの日に備えろ!

開催スケジュール

◆関東地区

7/28 板橋区・ブルート高島平店
29 練馬区・ブルート中村橋店
30 昭島市・TVバニックス昭島店
31 戸田市・わんぱくこぞう戸田店
8/ 1 町田市・わんぱくこぞう南町田店
9/4,5 千代田区・ラオックス サ・ゲーム館

◆関西地区

8/ 4 枚方市・ブルート橋東店
5 神戸市中央区・ブルート春日野道店
6 吹田市・TVバニックス南千里店
7 長岡京市・わんぱくこぞう長岡京店
8 大阪市浪速区・J&Pテックランド

◆中京地区

8/18 春日井市・マジカルガーデン春日井店
19 安城市・マジカルガーデン安城市
20 名古屋西区・ブルート浄心店
21 江南市・マジカルガーデン江南店
22 稲沢市・わんぱくこぞう稲沢店

只今、キャラバン参加店募集中/詳しくは弊社営業企画部・石井までお願い致します。

RALLY CHAMPIONSHIP

チャンピオンシップ★ラリー

INTEC

PC Engine

SUPER CD-ROM² SYSTEM



滑るテールに流れるハンドル!
ドリフト走行の快感、カウンターステアを決める!!

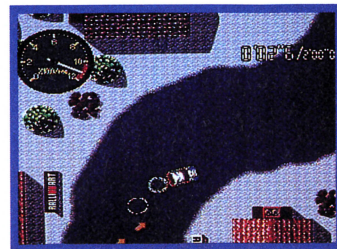
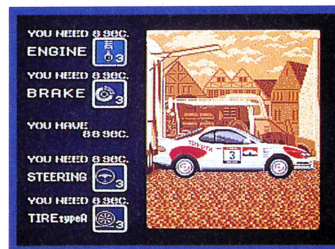
回るエンジン!
回るホイール!!

レースの醍醐味、ドライブすることの興奮、快感を純粋に追求したラリーゲーム登場。ラリーの走行感覚、車の挙動をリアルに再現、本格的なドライビング・テクニックが楽しめる。

8月6日発売!! ¥7,800(税別)

スーパーCD-ROM²専用

- 実際のラリーに参戦している車両が実車名で登場!!
- 氷上に砂漠、市街地などトリッキーな全20のスペシャルステージ!!
- エンジン、ブレーキ、タイヤなど各6種類の中からセッティング可能!!



©1993 INTEC INC.
©1993 P'S PSYTEC

ギャラクシーでお
GALAXY刑事
GAIVAN
ガイバン

10月発売予定!! 予価¥7,800(税別)
スーパーCD-ROM²専用

©1993 INTEC INC. ©1993 Fill in Café イラスト/近藤敏信 企画・開発 株式会社フィルインカフェ

お問い合わせは: インテック ゲームステーション ☎03-3378-2680

KONAMI

「血の因縁は俺が断つ」

リヒター・ベルモンド
伝説の“バンパイア・ハンター”
シモン・ベルモンドの末裔。

コナミ株式会社

本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
大阪支店／〒530 大阪市北区梅田1-11-4

札幌営業所／〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30

コナミの最新情報は
週刊テレホンサービス

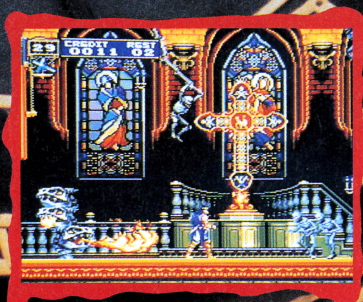
関東
関西

東京 03(3436)2277
大阪 06(456)4578

メロデーの音楽が、この時。
悪魔城に潜り込んで、悪魔の邪悪な魂が眠っている。
今、世の繁栄を妬む者が、
ドラキュラの血を復活させようとしている。
はたして、悪魔の秘針が再び時を刻む。

呪われた
血の旋律が
聴こえる。

メロデー



CD-ROMの大容量をフルに活用。
そのグラフィックが、サウンドが、シナリオが
圧倒的に迫りくる悪魔城の臨場感を演出。
独特の多分岐MAPシステムの採用、
複雑に練り込まれたキャラクターのアルゴリズム。
ドラキュラシリーズ最高のビジュアル・クオリティ。

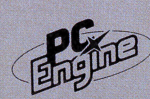


悪魔城ドラキュラ

血の輪 廻

TM

© 1986 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



スーパーCD-ROM²

'93年10月29日発売予定 予価 7,800円(税別)

北海道 札幌011(241)4900 北陸 新潟025(229)1141 九州 福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444
東北 秋田0188(24)7000 四国 松山0899(33)3399 志布志0994(72)0606 鹿児島0994(44)3977
(以上、全10局開設しております)

●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室 コナミホットライン ☎フリーダイヤル0120-086-573
営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)10:30～17:00 電話受付は、お間違のないようお願いします。
ハロー コナミ

めくるめく大冒険をたっぷりと。
飯島ワールドへようこそ。



出口なし、脱出不可能の
近未来バトル勃発。

脱出不可能の戦場で繰り広げられる史上空前の
ネオアクション。テレビドラマ『ダンザルブ』に
仕掛けられた縦横無尽のワナ。今話題のバーチャル・リアリティをテーマとした野心作。

ダンザルブ バーチャルゾーンの蒼い月

[Vol.1] 好評発売中 定価550円(税込)

[Vol.2] 8月20日発売予定

放浪の旅に終わりは無い。BURAIの勇者たちに
今度はどんな冒険が待ち受けるのか…。

BURAI〈ブライ〉

[Vol.1~6] 好評発売中 定価・各550円(税込)

天空の神々たちの時空の壁を越えた戦い…。
壮大なスケールでおりなすスペースファンタジーロマン。

覇竜の神座ブライ外伝

[Vol.1~2] 全巻完結発売中 定価・各550円(税込)

人類滅亡後。地球を支配するモンスターたちの
果てし無い抗争を描く近未来ハードバイオレンス。

最後の審判 世紀末の覇者

[Vol.1~5] 好評発売中 定価・各550円(税込)



SQ 文庫 飯島健男作品

SQ文庫既刊・好評発売中

- 超時空要塞マクロス II [Vol.1~4]
- 超時空要塞マクロス(劇場版)
- 超時空要塞マクロス(TV版) [上・中・下]
- ジェットマン [Vol.1~2]
- うしおととら [Vol.1~2]
- 仮面ライダーZO
- 空飛ぶ/竜峰学園 [Vol.1~2]
- スーパービックリマン [Vol.1]
- リウヌ伝説 [I・II(第1部)・II(第2部)・III・IV]



第1話 **唾良鬼の血脈** ▶ 作／飯島健男 **Takeo Iijima** ▶ 画／中津賢也 **Kenji Nakatsu**

坂元を襲う親友・真島
血塗られた陰謀の予感!!



◆前回のあらすじ◆

二十世紀末。記者・坂元は襲撃を受け、謎のV-ウィルスに感染する。感染者(キャリア)は、異常に血を欲するという。少女・小夜に導かれ、美少年・史朗に助けを求めた坂元は、首筋を噛まれる。これでキャリアにはならない、貴方は吸血鬼になったから……。謎めく小夜の言葉に混乱しつつ、坂元は気を失った。三日後、坂元は行方不明だった親友・真島から連絡を受ける。が、再会した真島は、血に飢えたキャリアと化していた。

その三 覚醒

俺の前には、血に飢えた真島が立っていた。
充血したというよりも、血で真っ赤に濡れたような両目を俺に向け、裂けんばかりの口で笑っている。

赤い目は、目玉にセロハンを貼ったようだ。薄く赤い膜が、黒目と白目の判別をなくしている。

目玉を取り出せば、それは赤い宝石か、安っぽいビー玉。

薄暗い公園で、その目だけが吸い込まれそうに映えている。

もしかしたら、俺の目も……?

「お前の血はウマイか? 俺たちだって、そうそう生き血にはありつけないからな」

真島の口から垂れる涎は、口の締めりが悪いからか? それとも、ご馳走を前に耐えられなくなった飼いの犬のそれか?

「……真島。俺は、もっとお前に聞きたいことがあったんだ。そして、お前と再会できたことを心から喜び合いたかった」

俺は、なぜこのようなことを言うのか? 今にも、親友であったはずの男に襲わ

れようとしているのに。

「旧友の誼で楽に逝かしてやるさ。安心しろ、坂元」

真島は、もう待ち切れないといった様子で、口許を拭き、涎を掬った。

もう化け物だ。

俺は、あんなになっていないか？ もし、鏡があれば確かめたいものだ。

いや、吸血鬼は鏡に映らないんだよな。昔、映画で見たよ。

俺は、舌で口の中を探ってみた。

俺にも牙が生えているのか？

牙とは呼べそうもない犬歯が二本。舌先の感触は、それ以外とても滑らかに滑る。

少し安心した。あそこまでは、醜くないようだ。

真島は、もう友ではない。

俺も人間でないとしても、確かに奴とは違う存在だ。

なぜなら、俺には理性がある。

俺がたとえ吸血鬼になっていたとしても、友を襲ったりはしない。そして、わざわざそのために呼び出したりはしない。

だから、俺には分が悪かった。

今の俺に負ける気がないにしろ、俺の体にも変調を来していたにしろ、俺に真島を倒せるか？ 友であった男を倒せるか？ くだらないヒューマンズムのおかげで、俺は命を落とすのか？

真島は、楽しんでいる。どうやって俺を襲ってやろうか、楽しんでいる。

結論が出たようだ。

真島の口が、いっそう開いた。

次の瞬間、真島の姿はもう俺の眼前に迫っていた。

なんて早さだ。俺には見えない。

「ぐっ……」

鋭い爪は、肩に食い込み、しっかりと俺を捕らえた。

もんどり打って倒れる。

俺は、真島に組み敷かれた。動けない。あつけない。

ものすごい力だ。俺には、奴を引き剥がす力がない。

それでも、数か月前までは、俺のほうが遥かに体力があると思っていたのに……

血管が切断されるかと思うほど、奴の爪は俺の肉に侵入してくる。

痛さ以上に、両腕の感覚が麻痺し始めた。これでは、なおさら力が入らない。

俺だって、血に飢えているはずだ。自分の肩に滲む血でさえ、極上のワインに見えるじゃないか。

理性がなければ、真島を餌と思えるはずだ。

生暖かい息が、俺の鼻にかかる。

大量の唾液が溢れ出し、俺の鼻を濡らした。

「終わりだ、坂元」

まるで俺の頭ごと飲み込みそうに開かれた真島の口に、思い切り頭突きを食らわせてやった。

「ぎゃ！」

一瞬、真島の指の力が緩んだ隙に、奴の下腹に脚を潜り込ませ、力を込めた。

奴は吹っ飛び、俺はよろつきながらも立ち上がることができた。

俺に吹っ飛ばされた真島は、大したダメージを受けている様子もなく、相変わらずの薄ら笑いを浮かべている。

俺は、奴の言う通り勝てない。

安っぽいヒューマンズムが邪魔をしながら、俺の力では、勝つどころか、逃げることもできない。

……俺は、真島に殺される。

~~~~~

「あーあ、私の忠告を聞かないから」

突然、女の声が聞こえた。

小夜だ。間違いない。

見ると、街灯の上に小夜がいる。

バランスの悪い街灯の小さな笠の上に、いつの間にか小夜がいた。器用に爪先立って、笠の上にしゃがみこんでいる。

「小夜」

俺が思わず声を漏らすまでもなく、真島も小夜に目を止めた。

「ほう……、俺をダシに使った小娘か」

真島は嫌味ったらしく口を歪めた。

が、小夜は無視している。そして、俺を見ている。その目は、慈愛に満ちていた。

「ダシに使ったんじゃないわよ」

なのに答えは、真島に返した。

「まあ、いいさ。そのおかげで、俺はキャリアになれたんだ」

二人の会話の意味がわからない。



俺は、ただ意味もわからぬまま巻き込まれている。俺の怒りは、小夜に向けられた。

「説明しろ！ 俺にもわかるように、説明してくれ！ 俺は吸血鬼になっただど!? じゃあ、キャリアって何だ！ 俺は、なぜこんなことに巻き込まれなきゃならないんだ!!」

小夜が、跳んだ。そして、俺の前に降りた。

「あなたの勝手な行動が蒔いた種よ。答えは、自分の体で確かめなさい」

小夜の突き放した言い方が、逆に俺を冷静にさせた。

「させるかつ！」

真島は、爪を振り上げ、俺に迫ってきた。

小夜は、いたって冷静だ。

俺を抱き寄せると、軽く地面を蹴った。「うわっ！」





俺は、思わず声を上げた。

小夜は、街灯の上に立った。俺を抱えたまま、平然と立っている。

「暴れないでよ。落ちたら、また襲われるんだから」

小夜は、俺を下ろし、笠の上に立たせた。

立たされても、足場はない。何とか、両足の爪先が乗っかる程度で、少しでもバランスを崩せば踏み外してしまう。

しかし、小夜は脚に根が生えたように、しっかりと街灯に立っている。一体化したように。しかも、爪先で。

だから、俺は恥ずかしながら、小夜に抱きつくことによってバランスを保てた。というより、小夜にすべてを預けた。

「さあ」

小夜は右手で俺を抱き寄せると、美しい髪を掻き揚げ、うなじを突き出した。

生白い肌が、月の頼りない明かりを反

射し、青白くも見える。細く滑らかな首筋が艶めかしい。

俺は、奮い立った。

色気ではない。小夜の首筋に浮きだした紫色の血管が、俺の口に唾液を溢れさせたのだ。

「さあ、吸って」

俺は、たまらなくなった。

「させるかあっ！」

真鳥の声がなければ、俺は無我夢中で、首筋にしゃぶりついていただろう。

はっと我に返った俺の眼前に、真鳥はいた。

「うわっ！」

真鳥の爪が、俺の頬に食いついた。

俺は、バランスを崩し、背中から真つ逆さまに落ちた。

「あうっ！」

いくら公園の地面は土でできているといえど、かなりの衝撃は受ける。

ギシギシと背骨に激痛が走る。

細目を開けると、小夜は相変わず、街灯の上に立っていた。

それよりも驚異は、俺に向かって降ってくる真鳥の笑顔。

そして真鳥の爪は、しっかりと赤く染まっていた。俺の血だ。

「黙って食われろよお！」

大地に転がる俺の顔目がけて、真鳥は爪を振り下ろした。

「くっ」

間一髪避けたものの、真鳥は諦めてくれない。

何とか立ち上がったが、真鳥は、楽しそうに俺を狩る。

何気なく頬に触れると、べったりと生暖かいものが指先を濡らした。かなりの血が流れている。

「往生際が悪いなあ、坂元。お前は、昔からそうだったよ」

真鳥は、俺の頬をさも目つきで捕らえ、血で濡れた爪をペロリと舐め上げた。

「んー、生き血はウマイ」

俺は、一か八か、思い切り地面を蹴り上げた。

小夜にできるのだ。そして、真鳥にもできるのだ。俺にだって……。

俺の体は、宙に舞った。

そして、足もとに小夜がいた。

何という跳躍力。

小夜が、俺を見上げて笑った。

「まだ大したことないわね。それじゃあ、勝てないわよ」

小夜は、笑いながらも残念そうに首を振った。

「その通りだよ。お前は、俺に勝てないさ！」

俺の遥か頭上から、真鳥の声が聞こえてきた。

奴は、俺よりも高く跳んでいた。

俺には、これが精一杯だというのに。なんて野郎だ。

引力の法則に従い、俺の体も下降し始めた。

小夜が差し出した手に、咄嗟にしがみついた。

小夜は、完全に俺の体重を支える形になったが、それでも平然と爪先で立っている。



しかし、もう俺は驚かない。  
俺も、街灯の上に立った。  
真島は、俺に狙いを定め落下してきた。  
「飛べないのか？ 吸血鬼なら、蝙蝠になって飛べるんだろ！？」

小夜は、俺の言葉をきょとんとして聞いている。

俺の素直な気持ちを、小夜は笑い飛ばした。

「あはは……でも、ここじゃ不利よね。……ちょっとだけ、時間を作ってあげる」

落下してくる真島を尻目に、小夜は俺を抱いたまま、街灯を蹴った。

俺は、ただの足手まといだ。

小夜もまた高く跳んだ。

「馬鹿野郎！ 俺の力はお前のほうがよく知ってるんだろ！？」

真島は笑った。

見ると、真島は驚くことに引力の法則に逆らっている。落ちるべきはずの真島が、宙に浮いているのだ。

そして、見えない地面を蹴ると、俺たちに向かって飛んできた。

奴は、飛べるのだ。

なのに、小夜は大きく放物線を描いただけで、明らかに落下していく。

「小夜。お前も飛べるんだろ！？」

「飛んでも、追ってくるわよ」

「じゃあ、どうする!？」

「戦えばいいのよ。時間を作ってあげてるんだから。……さあ、あなたも強くなりなさい」

そう言い、小夜はもう一度俺の口許に、首を突きつけた。

~~~~~

噛めと誘っている。

俺の気が一瞬遠くなる。軽い目眩に襲われ、もうどうでもよくなった。

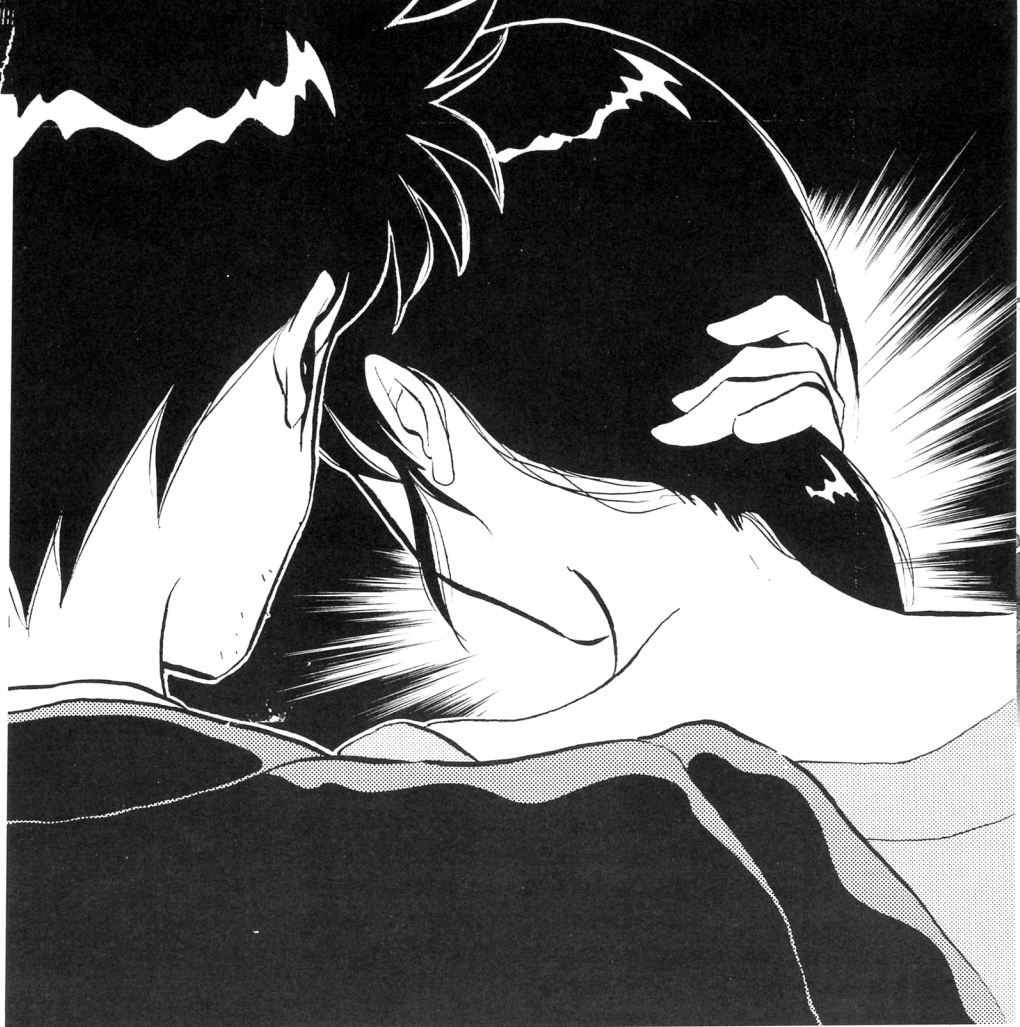
俺は、すべてを忘れ、小夜の首筋に歯を立てた。

その途端、俺の全身は言い知れぬ快感に打ち震えた。

口の中がむず痒くなり、犬歯が伸び始めた。牙のように、二本の歯が、尖っている。

その牙を、小夜の首に突き立てた。

口中に、じゅっと熱い液体が流れ込んできた。



血だ。

小夜の血だ。

俺は、小夜の首筋を唇で塞ぎ、その血を必死で吸い出した。

血が、こんなに甘いとは。いや、甘いというより、舌が蕩けるような感覚だ。あらゆる旨みが混ざったような、今までには味わったことのないウマサ。

その熱い液体が、喉越しに俺の全神経を集中させる。

喉を鳴らし、貪るように、血を味わった。

軽い衝撃を受けた。

地面に落ちたのだ。

なのに、少しも痛みを感じない。

俺は地面に落ちてても、小夜を抱きしめたまま、その血を貪り味わった。真島の存在など、忘れて。

「きさまあ!」

真島は、悔しそうに叫ぶと、襲いかかってきた。

俺は、小夜の首筋に牙を当てたまま、振り上げられた奴の拳をひつつかんだ。

見える。奴の動きが、スローモーションのように、俺の目に映る。

「ぎ……ぎゃあ!」

俺は、奴の拳を握り潰した。

奴は、慌てて俺から離れると、苦しそうに右手を抱え込んだ。

ボタボタと血が垂れている。その血が、とてもまずそうだ。

奴の目は、さらに赤く染まった。怒りで震えている。

それを横目で見ながら、俺は小夜の血を吸った。

一滴も零すのがもったいない。小夜の血を一滴残らず、吸い尽くしてやりたい。

小夜は、ぐったりとし、俺に身を任せている。その表情は恍惚としていた。吸われるのも、また心地よいのか？

「ぎゃあああ——!」

真島は、気が違ったように叫び声を上げながら、俺に向かってきた。もう、奴の右手は使えない。拳を丸めたように、右手はひしゃげている。

俺は、それでも小夜から口を離さなかつ

た。

死人のようにぐったりする小夜を抱えたまま、俺の左手は真島の喉笛を捕らえた。

「ぎ……！」

真島の動きが止まった。

俺の指が、奴の喉に食い込む。

急に、真島の目から血の気が引いていった。口からは牙が消え、昔の真島の顔へと戻っていった。

そして、震えながら細かい声を絞り出した。

「……坂元。まさか、俺を殺すのか？……親友の俺をさ」

俺は、ためらわなかった。俺にも、残酷性が眠っていたのか？これほど、暴力を好む男だったのか？

俺の理性は消し飛んでいた。

「ぐえ……」

蛙が潰れたような声を最後に、真島の喉は潰れた。

いつの間にか生えていた俺の鋭い爪は、奴の喉を握り潰し、真島は絶命した。

せつかく黒目を取り戻した目玉は、すぐに白目をむき、もう元には戻らなかった。

俺の目の前で、親友は死んだ。俺の手にかかり、息絶えた。

が、後悔も恐ろしさも俺には感じられなかった。悲しみも湧いてこないし、涙さえ流れない。

それどころか、俺の全身を満たす満足感は何か？それを冷静に捉えられる俺の平常心は、どこから湧いてくるのだ。

ようやく俺は満足し、小夜から口を離れた。

小夜の首筋に開いた小さな二つの穴は、その周りを紫色に染め、痣のようになっていた。が、見る見るうちにその痣は退いていった。

それでも、まだ小夜はぐったりしている。恍惚の表情を浮かべたまま、ゆっくりと息を吸い、ゆっくりと息を吐いている。寝ているのか？

俺に見られているのに気がついたのか、小夜はゆっくりと目を開けた。そして、俺を見て、満足そうな笑顔を見せた。

「うふうう——。どう？気分は？」

俺の口には、まだ小夜の味が残っていた。何とも言えない刺激のある味が。

小夜は、血まみれになって倒れている真島に気がつくと、俺の手からスツと抜け出した。

「かわいいそうよね、この人も。犠牲者だものね……」

小夜の言葉が、俺を現実に戻した。

「俺が悪いのか？何もかも、お前のせいじゃないのか？俺の人生を奪ったのはお前じゃないか!!」

小夜は、真島に目を向けたまま答えなかった。

俺の人生はくるってしまった。わけもわからないまま、くるってしまった。そして今、この手で親友を殺したというのに、俺は充実感が満ち足りている。真島の血で染まった左手を見ても、俺は少しも動じない。俺は、どうなる……。

「気に障ったのなら、ごめんなさいね。別に、あなたを責めようとしたわけじゃないのよ。あなただって犠牲者なんですよのね……」

自分で俺のことを犠牲にしておきながら、なんて言い草だ。それに、少しも心の中ではそんなことを思っていないくせ

に。そんな話し方が、妙に耳に障る。

俺は、満足感が溢れすぎたせいか、気が立っていた。

小夜が振り向いた。

その顔を見てぎょとした。心なしに痩せ細り、ただでさえ色白の肌が、紙のように白い。俺が血を吸ったからか？

「すまない……」

俺は、何に対してかわからず、謝ってしまった。すでに、血を吸ったという事実だけが、残っていた。

俺は、もう普通の考えも通じなくなっている。理性も道徳も、すべては無だ。「謝ることはないわ。あなたが、苛立つのは当然のことだから。でも、追ってきたよ。家から、ずっと追ってきたのよ」

もう、何を言おうが、小夜には逆らえないのだ。認めたくなかっただけで、それはとくにわかっていただけだ。

※※※※※※※※※※※※※※※※





「これ……あなたの郵便受けに入っていたわ」

小夜はポケットをまさぐり、一通の赤い封筒を取り出した。

「ふん。こんなもの、もう意味ないさ」

俺は、その封筒を小夜の手からはたき落とした。それが、何かわかっている。

小夜は、その封筒を拾い上げた。

「行きなさいよ」

「行く意味があるのか。俺は、もう人間じゃないんだ。行つたって、捕まるだけさ。だったら、逃げ回る」

「何も起きないわよ。血液検査に行きな

さい。そのほうが、すっきりするから」

なんて女だ。俺を吸血鬼などという化け物にしておきながら、自ら捕まりに行けと言う。

小夜は、また封筒を俺に差し出した。

俺は、仕方なくそれを受け取った。

噂に聞いたことはあるが、まだ実際に見たことはなかった。

赤い封筒。

血液検査を無断で欠席したものに届く最終通告。

俺は、ここ数日の出来事で、毎週義務づけられた血液検査に行けずじまいだっ

た。

キャリアを隔離するために行われる絶対義務の検査。これがあるから、日本は平和に暮らしていけるのだ。

この封筒を受け取り、さらに無視すればもう言い訳することはできない。特殊警察がやってきて、連れていかれる。

どこに連れていかれるかは、知ったこっちゃない。二度と帰って来られないらしいから。

俺は、封を切った。鋭い爪のおかげで、楽に切れた。変なところで便利なものだ。

中にワープロで打たれた手紙が一枚。指定の日付は明日。何かであろうと、検査に來いと書かれている。

しかし、行つてどうなる。

「あなたは、キャリアじゃないんだから行つてくればいいのよ。それを、自分の目で確かめてくるといいわ」

小夜は、俺の前にしゃがんだ。少し、顔色が戻ってきたようだ。

俺は、溜め息をついた。小夜に怒っても仕方ないのだ。まず、俺がすべてを理解することが先決なのだ。

「……なあ。俺はもう怒らない。すべての運命を甘んじて受け入れるさ。それに、もう人殺しだからな」

ちらりと、真島に目を向けた。もう動かない。動くわけがないな。首と胴体が、今にも千切れそうなのに。

話を続けた。

「だから、教えてくれよ。わかりやすく教えてくれ。吸血鬼とキャリアが違うのなら、キャリアって何だ？ 吸血鬼になった俺は、どうすればいい？」

小夜は、じっと俺の目を見つめた。そして、目を伏せると、徐にぼつりと呟いた。

「……どうせ、信じてくれないから」

「いや、信じる。これだけのものを見せられて、信じないわけがない」

俺の本心だ。

小夜は、また俺を見つめた。明らかに、俺を疑っている目だ。それとも、俺を馬鹿にしているのか。

「信じる以前の問題だわ。あなた、今混乱しているでしょ？ 私の話を聞いたら、もっと混乱するわよ。だから、自分の目で一つずつ確かめるべきなの」

「どこまで俺を馬鹿にすれば気がすむ!？」

こんな目に遭わせておいて、まだ秘密主義か」

俺は、ふと史朗の言葉を思い出した。「……日本を助けてほしいって言ってたよな？ どういう意味だ？」

その言葉がキーワードだったのか、小夜は溜め息をついた。しかし、答えは同じだった。

「……だから、血液検査に行って、まず知るといいわ。はっきり言って、あなたの血液は異常よ。調べればすぐにわかる。けれど、あなたが捕まることは絶対にない」

何とも、的を射ない話だ。余計、意味がわからない。

俺の不思議そうな顔を見て察したのだろう。小夜は、また口を噤んだ。

「俺が捕まらないのは、キャリアじゃないからなのか？ 吸血鬼だったら、たとえ異常であっても、何のお咎めもなしか。ふざけるな！」

「違うわ！ たとえキャリアであつたとしても、捕まらないの！ 血液検査は名目上のもので、検査の目的はキャリアを探すためじゃないもの！ ……もし、キャリアなんてものが、その辺をうろついていたとしても意味ないわ。ありえないけど」

「何だって……？」

俺は、開いた口が塞がらなかった。じゃあ、今まで義務づけられてきた検査には何の意味があるというのだ。毎日を脅えながら暮らしていた我々日本国民は、何のために検査を受けていたというのだ？

俺が疑問に思ったことは、小夜のほうが理解していたらしい。すぐに答えてくれた。

「あの検査はね、キャリアの食料を集めるためにやっているのよ」

俺は、息を飲んだ。次の質問が見つからない。

「キャリアが生きていくためには、大量の血液が必要とされるわ。私たち吸血鬼とは比べものにならないほど大量の血液がね」

「……だったら、血液銀行に行けばいい。血はうなるほどある」

俺は、茫然として、あまりにもすつ頓狂な質問をした。

「血液銀行？ あなた、今の日本にどれ

ほどの血液があるか知っている？ 保存されている血液の絶対量は、消費量に追いつかないわ。献血なんかで、どれだけの血液が集まると思っているの？ もし、その血にキャリアが手をつけてご覧なさい。日本はパニックだわ。間違いなく壊滅する」

小夜の目が真剣であればあるほど、俺は信じたくなかった。

「なぜ、キャリアのために血を集めなきゃいけないんだ？ それじゃ、まるでキャリアを育ててみたいじゃないか」

小夜は、頷いた。できるならば、頷いてほしくなかったのだが。

「その通りよ。日本は国をあげてキャリアを育てているわ」

いくらなんでも信じられない。日本が国をあげて？ キャリアを？

俺は、鼻で笑ってしまった。

「ほら、信じないでしょ？」

小夜が、眉間にしわを寄せた。

怒らせてしまったか。

「すまない。ただ、あまりにも信じられないから……」

「もう話さないわ。これ以上話せば、あなたはもっと笑う。自分の目で確かめるのね。血液検査に行っても、何も起きないわ。あなたは血を採られて終わり。それだけのことよ」

ここで、小夜にへそを曲げられては困る。問題は、何も解決していないのだ。「ちょっと待ってくれ。怒ったのなら謝る。もし、仮に血液検査がキャリアの食料を集めるものだったとしよう」

「仮に……？」

俺の言い方が引かかったようだ。小夜は、毅然とした目つきで俺を睨みつけた。

「……悪かった。その通りだ。信じる。だったら、キャリアってのは、一日に何千何万リットルもの血液を飲むんだな。……いや、それ以上だ」

血液検査は、正確に言えば、十歳から六十歳までの健康な男女に義務づけられている。一度に採られる血液は五十cc程度。大した量ではない。

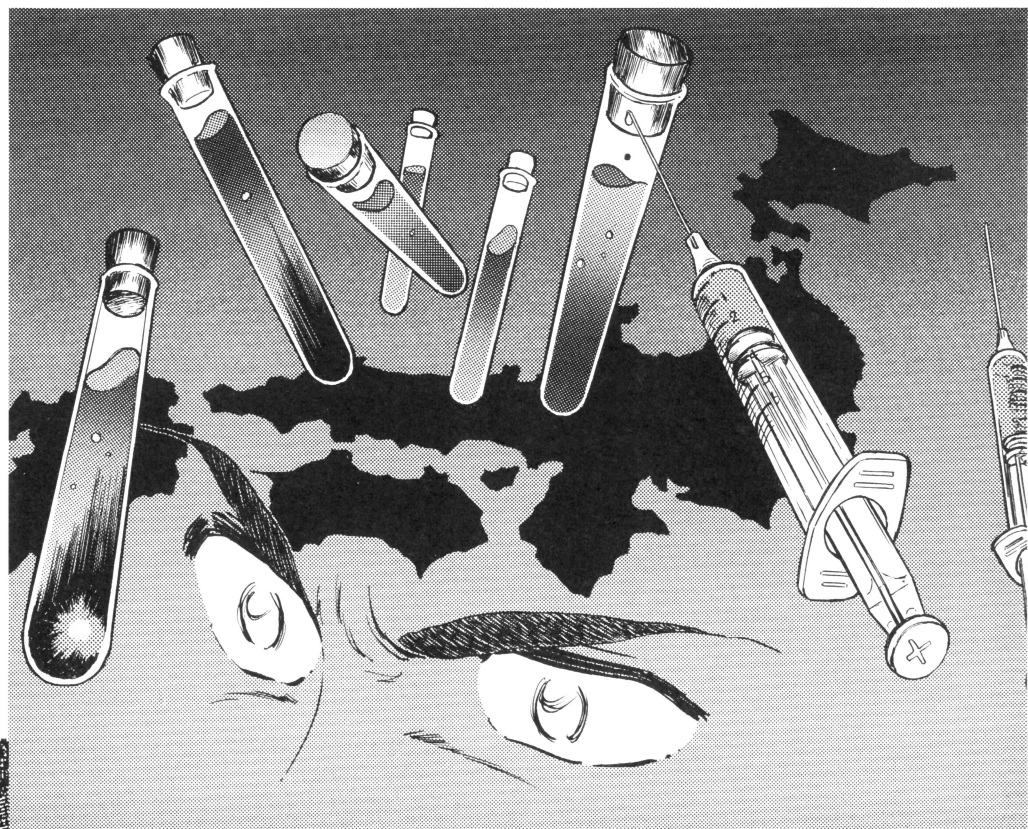
それでも、対象者を約一億と見積もれば、一回の検査で何百万リットルもの血液が集まることになる。そんなに、キャリアは血を飲むのか？

「キャリアは何万人もいるからね」

「何万!？」

小夜の、まさかの言葉だった。

俺には、もう信じられない。日本にいるはずのないキャリアが、何万人も存在するだと？



「だから、信じないって言ったでしょ？
とりあえず、血液検査に行ってみれば？
私の言うことが嘘だったら、捕まってキャ
リアとして始末されるわ。行かなければ
犯罪者。指名手配よ。逃げ切れると思う？
私が嘘つきなら、どっちにしろ死ぬんだ
から。騙されたと思って行けばいいじゃ
ない。……見かけによらず、度胸ないの
ね」

俺は、また表情を読まれた。ポーカ
フェイスが作れない。俺の性格だ。

それにしても、まだ臍に落ちない点は
山のようにある。

なぜ、真島がキャリアになったのか？
そして、俺を襲ったのか？

それに、小夜はなぜこうも自由に歩き
回れるのだ？

吸血鬼は、キャリアとどう違うのだ。
待遇はどうなっている？

あの軍服の連中のことを考えれば、小
夜たちだって、目をつけられているはず
だ。ならば、逆に小夜の言うことが本当
だとしたら、俺も検査に行けば捕まるん
じゃないのか？

奴らは、俺が普通の人間じゃないこと
を、もう知っているはずだ。俺に危険が
ないわけがない。

それから……、疑問はほかにも山ほど
ある。考えれば考えるほど、疑問は湧い
てくる。

確かに、小夜の言う通り、俺は混乱し
ている。そして、少し小夜の話聞いた
だけで、さらにわからなくなった。

俺は、覚悟を決めた。

「……わかったよ。お前の言う通り、検
査に行ってみる」

突然、小夜の顔が明るくなった。

それでも、俺は一つだけ質問した。

「これ以上聞いても、俺は混乱するだけ
だ。それでも最後に一つだけ答えてくれ。
キャリアと吸血鬼はどこが違うんだ？」

俺が、キャリアでなく吸血鬼なら、そ
の違いを知っておきたい。俺には、同じ
ものに思えてならない。その違いがわか
らない限り、やはり俺は安心できないか
ら。

小夜は、迷っているようだった。答え
たくないのか？ それとも、答えられな
いのか？ 少しして、小夜ははっきりと
俺を見た。

「性質は、似ているかもしれないわね。
けれど吸血鬼はね、自然が生んだ突然変
異……だと思う。キャリアは、人間が手
をかけて生み出した神への冒瀆よ」

「人間が生み出した？」

「そう。吸血鬼は、同族のものの血も受
け入れることができるの。あなたが私の
血を飲んだようにね。でも、キャリアは
同族の血を受けつけない。人間の血以外
受けつけないわ」

だから、食料が必要なのか。食料を集
めるために、これだけ手の込んだことを
しているというのか。

世界が破滅したのは、そのためか？
食料が食いつくされたからか？

「朝になったら一番で行ってね。明日は
することがたくさんあるから。それまで、
寝ときましようよ。ここで寝ちゃう？」

そう言い、小首を傾げる小夜の笑顔は、
少女のものだった。

「吸血鬼が夜に寝る？ 聞いたことない
話だな」

「あら。人間だって、夜に寝るとは限ら
ないでしょ。昼間だって寝るじゃない」

屁理屈のような言い分だ。まあ、いい
か。確かに、俺も小夜も昼間に活動でき
たからな。

吸血鬼といっても、俺が知っているド
ラキュラとはかなり相違があるらしい。
俺たちは、公園の芝生に寝転がった。

朝になると、真島の死体は消えていた。
誰かが処理したのか？ それとも勝手に
消えたのか？

ふと、ふれると俺の頬についたはずの
傷もきれいに消えていた。吸血鬼には、
再生能力もあるのか？

小夜は、もう起きていた。何か言いた
そうな目だ。

言われなくてもわかっている。

俺は真島の死体の行方を聞こうとして
思い止まった。これ以上混乱するのはご
めんだったから。

俺たちは指定された場所に行き、俺は
検査を受けた。

さすがに緊張したが、結果は……小夜
の言う通り、何も起きなかった。検査は、
いつも通り簡単に終わったのだ。

外で、小夜が待っていた。俺に目を止
めると走ってきた。当然の結果とわかっ
ているような顔をして。

「私の言葉を信じた？ あなたは吸血鬼
であって、キャリアじゃない。いい？」

俺は、黙って頷くしかなかった。

……悪夢なら、もう覚めてくれ。

(つづく)



バーチャルゾーンの
蒼い月
VOL.1
飯島健男
著
第1巻
絶賛発売中
定価各550円

近未来SFの超話題作

架空の世界へ入り込む少年の、身も凍るような異常体験と人間心理を、鋭い演出と見事なタッチで描く力作。

ダンザルブ〜バーチャルゾーンの蒼い月

飯島健男先生自信の超意欲作！〔小学館SQ文庫〕



第2巻
8/20発売!!

PC-ENGINE PLUS

SEPTEMBER.1993.NO.57

超大型格闘ゲーム『ストリートファイターII』の発売や、新周辺機器「アーケードカード」の発表。このところ、PCエンジンの世界では大きな事件が続いたが、今月もそれに負けないような新たな動きをいくつかキャッチしたぞ。

今月の目次

CONTENTS

- ハドソン&SNK技術提携か!?
- レーザーアクティブ8月20日発売!!
- 連載テクニカルコラム
- HYPER BOX (ハドソン中本伸一氏)
- 月Pエンジンルーム

（業界ニュース最前線）ハドソン&SNK技術提携か!?

去る6月30日、東京の某所で『餓狼伝説2』『龍虎の拳』『ワールドヒーローズ2』の移植発表記者会見が行われた。

記者会見の場に立ったのは、SNK常務取締役の西山隆志氏とハドソン常務取締役の中本伸一氏。ところが会見中に両社の技術提携を匂わせるような、思わぬ発言が飛び出した。

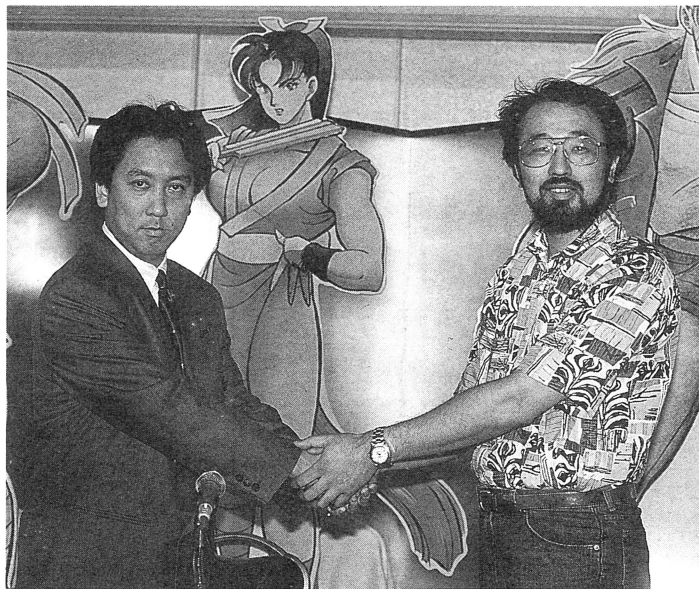
■両社急接近のきっかけは!?

記者会見で発表された内容は、NEO・GEO（ネオジオ）から3本の格闘ゲームがPCエンジンに移植されるというものだった。だが、その席上で「相互に協力しあう関係を作っていきたい」といった発言があったのだ。さらにくわしい「協力」に関する希望も語られたが、それは後ほど触れるとして、ここでは両社が急接近した経緯を追うことにしよう。

SNKが発売しているNEO・GEOは読者のみんなも知っていると思う。ゲームセンターの興奮をそのまま家庭で体験できる、高い能力を持ったマシンとしてファンは多い。また数多くの人気格闘ゲームが発売されている点も躍進の秘密だ。そこでハドソンは、現在ゲーム界の人気ジャンルである格闘ゲームの移植を考え、先ほど紹介した3本の移植を決定。今回の記者会見となったわけだ。

ただ今回の移植は、通常の移植とはかなり様子が違うことが、記者会見で明らかになった。つまり、SNKが全面的に協力体制をとっており、極秘の資料や内部のデータなどをそのままハドソンに提供しているのだ。ここで断っておくが、通常の移植の場合、「どうぞ好きなように作ってください」と許可するだけで、ここまでの親密な関係は極めて少ない。

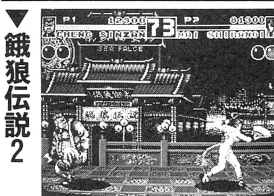
アーケードと家庭用ゲーム機、格闘アクションとRPG。活躍の場も得意ジャンルも異なる両社だが、このような親密な関係で移植を進めてきたことが今回の発言につながってきているのではないだろうか。



現段階で発表されている移植作品

すでに本誌でも発表したように、移植作品はこの3つ。アーケードカード対応ということもあり、ハドソンでは90~95%のクオリティ

で移植したいと語っている。先ほども触れたように全面的な協力関係を得ているので、移植作業の期間も通常よりも短いようだ。



▲画面からも移植度の高さが見える。(PCエンジン版)



▲巨大なキャラや気力システムが魅力。(NEO・GEO版)



▲個性派キャラ14人が熱く戦う。(NEO・GEO版)

SNKが蓄積した格闘ゲ ハドソンのCD&RPG

「来年発表を検討している
CDマシンでも、
技術協力を期待——」

SNK常務取締役
西山隆志氏

記者会見で語られた技術提携の内容（あくまで希望）は、SNK側が「CDソフト制作の技術」と「RPG制作のノウハウ」、ハドソン側は「格闘アクション制作のノウハウ」の提供を受けるという点が大きなところ。また技術ではないが「SNKの開発途中のソフトを見て、早い時期にPCエンジンへの移植を判断したい」という希望もハドソン側から出ていた。

ここで注目したいのが、SNKがなぜ「CDソフト制作の技術」を必要としているのかという点。これまで、SNKでCD-ROMソフトの制作をした、という話は聞いたことがない。だが、この答えは西山氏の発言によって明らかになった。

なんとSNKでは来年、CD-ROMマシン

発表会で明らかになったPC版「餓狼伝説2」の実体。

記者発表でPCエンジン版「餓狼伝説2」の新たな情報が入ったので、ここで補足しておこう。また、この後に発売が予定されている「龍虎の拳」と「ワールドヒーローズ2」も、基本的な移植の方針はこれらと変わらないようだ。

①

内容的な違いはまったくない

つまり背景の2重スクロールなど、細かい点以外は完全移植。2ラインシステムも、超必殺技も、またキャラの動きのパターンもいっさい省略されていないようだ。ただし追加点についてはまだ未定。

②

対応パッドは3種類

対応パッドはノーマルのPCエンジンパッド、アベニューパッド6、新たに発売される4ボタンパッドの3種類。ちなみにノーマルパッドの場合、方向キーとRUN、SELECT、①、②ボタンを使用する。



◀ゲームスピード、効果音とも遜色はないとのこと。(PCエンジン版)

パイオニア製
家庭用マルチメディアマシン

レーザーアクティブいよいよ8月20日発売!!



以前、本誌でも紹介したパイオニアのレーザーアクティブ。この発売日と新しい価格が正式に決定した。くわしいデータは下の一覧表にまとめてあるのでそちらを見てもらうとして、レーザーアクティブとはどんなマシンなのか? ここでもう1度おさらいしておこう。

このマシンの特徴は、LD-ROMという、CD-ROM以上に音と映像を活用できるメディアが使えることだ。ただし、本体だけだと普通のレーザーディスクと同じ機能なので、別売りのパックが必要になってくる。これにはLD-ROM²パックとMEGA-LDパックの2種類があり、それぞれPCエンジンやメガドライブのLD-ROMソフトが遊べるようになる。しかも、それぞれの機種で出ている従来のソフトも遊べるそうだから、お得といえるかも。

現段階で実写をふんだんに使用できるのは、このレーザーアクティブだけ。LD-ROMでしか体験できない、音と映像を駆使したソフトたちが今後も続々と登場する予定なので、これからも目が離せないだろう。

新価格一覧表

レーザーアクティブ	CLD-A100	89800円
LD-ROM ² パック	PAC-N1	39000円
MEGA-LDパック	PAC-S1	39000円
カラオケパック	PAC-K1	20000円
MEGA-LD用パッド	CPD-S1	2500円

ゲーム制作のノウハウと、開発の技術を相互に提供

ンの発表を考えているというのだ(マシンについての詳しい情報は右下の記事参照)。このため、ハドソンが、PCエンジンで長年培ってきた技術が必要とされているようだ。CD-ROMソフトの場合、ROMソフトと違って読み込みの問題がある。データを効率的に圧縮しておけば、1度にたくさんのデータを読み込むので、結果的にデータに読み込む回数を減らすことができる。またそれ以外にも、高品質のCDソフト作りにはいろいろなテクニックが必要なのだ。

ハドソン中本氏も、「すでに1社の力では、さらなる技術的な向上はむずかしい段階にきている」と語っている。この動きは、新しいソフトハウスのあり方として今後注目したい。

またこの技術提携が本決まりになると、両者にどのような変化が起こるのか。まずSNKの場合を考えると、これまで得意だったジャンルに加えRPGも増えるはずだ。もちろん来年発表されるであろうCDマシンのソフトも、最初からクオリティの高い(内容的にも技術的にも)ものが期待される。

そしてハドソン側はCDの特性を生かした、ハドソンならではのアイデアを盛り込んだ格闘アクションが登場するのは。いずれにしても、ユーザーにとって技術提携は明るい話題となるはずだ。



ハドソン 常務取締役
中本伸一氏

「早い段階から情報を得て、よりタイムリーな移植を実現したい」

SNKが考えるCDマシンとは…

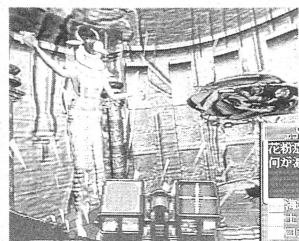
まだ詳細は発表されていないので何ともいえないが、まったく新しいマシン、というのはないと予想される。

つまり、NEO-GEOのCD-ROMドライブまたは一体型マシンが登場するのではないだろうか。またソフトの方向性に関しては「あくまで業務用から落とす」と西山氏は語っている。

いままで高価だったソフトの価格がこれにより低くなることが大いに期待される。

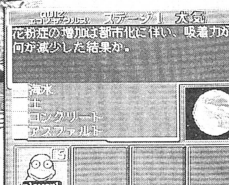


現在発表されているタイトルは10本 (現在のラインナップはこの10本。ちなみにインタラクティブムービーとは、実写を駆使してストーリー性を重視したアドベンチャーだ。)



▲実写のグラフィックが大迫力。(ピラミッド・パトロール)

▼環境問題をテーマにしたクイズ。随所に自然の映像を挿入。(クイズエコノザウルス)



▲ロンドンの街を舞台に事件を捜査する。(I WILL)

タイトル	フォーマット	価格(税別)	発売日	発売元	内容
ピラミッド・パトロール	MEGA-LD	9,800円	8月20日	タイトー	ゲーム
I WILL	MEGA-LD	9,800円	8月20日	パイオニア	インタラクティブムービー
サグレイト・ピラミッド	MEGA-LD	9,800円	8月20日	パイオニアLDC	電子出版
悪魔の審判	LD-ROM	9,800円	8月20日	ブラネット	ゲーム
クイズエコノザウルス	LD-ROM	9,800円	8月20日	ハドソン	ゲーム
エンジェルメイト	LD-ROM	1万円前後	10月	ブラネット	アダルト
ハイローラーバトル	MEGA-LD	1万円前後	10月	パイオニア	ゲーム
マンハッタン・レクイエム	LD-ROM	1万円前後	10月	リバーヒルソフト	インタラクティブムービー
スペース・バーサーカー	MEGA-LD	1万円前後	10月	パイオニア	ゲーム
VAURA〜ヴァジュラー	LD-ROM	1万円前後	10月	パイオニア	ゲーム

「マルチメディア・クリエイターズ・ネットワーク設立」

新しい方向性を求めて
日本を代表するクリエイターが集結。

レーザーアクティブの発売日、価格の発表と同時にパイオニアは「マルチメディア・クリエイターズ・ネットワーク」(以下MCN)の設立を発表した。

MCNとは日本を代表する映像、音楽、CGクリエイターが参加したソフト開発プロジェクト。野中英紀、中野裕之、伊藤博文、立花ハジメ、ジョン・ケイオ、小野誠彦(敬称略)などが参加する。今後はレーザーアクティブならではの、まったく新しいジャンルのソフト開発を手がけていく予定だ。

自然画を容易に使用できるレーザーアクティブが、本当に新しいソフトを生み出せるかどうかのカギは、このMCNが握っている。

野中英紀氏



▲ミュージシャンやコンサートのプロデュースを手掛けるマルチクリエイター。

中野裕之氏



▲映像作家。ハイエンドなAV作品や、自然美を実写したLD作品などを多数発表。



アーケードカードの可能性

現在PC Engineユーザーの話題をもっとも集めているのが、発表されたばかりのアーケードカード。16メガの容量を持つこのカードに秘められたパワーと将来の可能性は？ プログラマーの立場から中本氏にくわしく解説してもらったぞ！

今月から2回にわたって、最近話題のアーケードカードについて説明してみましょう。

NECから発表されたこのアーケードカードは16メガビットのD-RAMが内蔵されたカードですが、このニュースを聞いただけではなぜD-RAMなのか？ なぜ16メガなのか？ そしてこのカードを使うことでソフトはどう変わるのかということがピンとこないかもしれません。そこで今月は、これらの理由を解説しましょう。

まずRAMの種類です。今までのPC EngineではバッファメモリにD-RAMではなくスタティックRAM (S-RAM) を使用していました。これはPC Engine自身が極めて高速に動作するためにS-RAMでなければそのスピードについていけないからです。パソコンやワークステーションでもスピードを要求されるような部分（例えばキャッシュメモリ）にはS-RAMが使われているのですが、このS-RAMの問題点はその高価格。寿司ネタで言えばトロとでもいうべきもので、S-RAMで16メガビットのカードを作れば値段がとんでもなく高いものになってしまうのです。

とはいっても価格の安いD-RAMではPC Engineのスピードには対応できません。この悩みを解決するために、NECはS-RAMとD-RAMを同時に動作させるという画期的な方法を開発したのです。これはすでにPC Engineが持っているバッファは2メガビットのS-RAMだということをうまく利用したものなのですが…。S-RAMが高速動作して実作業をしている間に裏の方でD-RAMを動作させてデータを準備しておき、必要になった時に待ち時間なしでD-RAMからデータを吸い上げるという方法をとっているのです。

高速なS-RAMと大容量なD-RAMを交互に利用することで、D-RAMにとってみればスピードの面で随分差ができ、見かけ上はS-RAMと同じスピードでD-RAMのデータを利用できます。つまり、高価格のS-RAM並の働きができるわけです。

次に16メガビットという容量についてですが、これにはNECの将来への作戦が感じられます。というのも、現在1チップで16メガビットのD-RAMの生産が立ち上がりつつあります。最初はパソコンなどに使われるでしょうが、しばらくすればゲームにも使える値段になるはず。そうなれば現在4メガビットのD-RAM 4つで作られているアーケードカードは、たった1個のメモリで作ることができ、さらに低価格になるでしょうし、本体にアーケードカードの機能を内蔵させることも容易になります。

ところで、初代のCD-ROM 2+スーパーシステムカードで2メガに拡張されている方の中には、アーケードカードを利用できないのでは？ と不安を感じている方も多いことでしょう。が、NECの今までのやり方からすれば確実に救済はされるはず（先月号の月Pに予想図も描かれていましたが、この救済策には何通りかの方法があります）。安心してください。

さて、いよいよメモリが拡張されるとソフトはどう変わっていくかという点です。最初の対応ソフトラインナップは格闘ものがずらりと並んでいます。格闘ものというジャンルを例にアーケードカードの特徴を述べてみましょう。

業務用の格闘ゲームのウリは豊富なアクションのパターンや派手な必殺ワザですが、この部分を突き詰めていけばいくほど、ソフトは大量のメモリを必要とします。最近の格闘ゲーム

の場合、キャラクター1体あたりのグラフィックデータは数メガビット。10人のキャラクターが登場するゲームだとそれだけで数十メガビットの容量が必要となり、効果音や肝心のプログラムを含むと相当な容量になってしまいます。

（NEO・GEOが100メガの大容量カートリッジを使っているのもうなすけますね）

これら格闘もののすべてのデータを16メガビット程度のカートリッジに無理矢理押し込めようとするれば、どうしてもキャラが小さくなりアニメのパターンを簡素化しなければなりません。しかし、アーケードカードとCD-ROMの大容量を組み合わせれば話は違ってきます。

考えてみてください。100メガビットの大容量格闘ゲームでも同時に100メガビットのメモリを必要としているわけではありません。対戦相手が決まった段階に必要なメモリは対戦する2人分に減っているはず。ということは、対戦する2人のキャラパターンすべてを、CD-ROMからアーケードカードに読み込めれば良いのです。16メガビットのRAMがあれば、2体分のパターンを読み込んでも、まだメモリは余ります。余ったメモリは背景や効果音に割り振ることができますし、CDは音楽を鳴らしておけば良いのです。そういう意味では、格闘ゲームはアーケードカードにまさにうってつけの題材だと言えるでしょう。

ただ問題がないわけでもありません。対戦相手が決まった段階でCDからパターンを読み込んでくる際にかなりの時間を必要とする可能性があるのです（まともに16メガビットのデータをCDから読み込めば13秒程度かかってしまいます）。これをどう解決するのがソフト技術者の腕の見せ所といったところでしょうか。

解決策には色々な方法がありますが、一例として「分割読み」という手法を説明しましょう。

これは最初から全てのパターンを読み込むのではなく、必要なものから順にデータを読む方式です。まずはスタンディングポーズだけを素早く読み込み、これをとりあえず画面に表示します。そしてキャラクターを対峙させて「ファイト」としゃべらせている間にさらにパターンを読み込みます。最初からど派手な必殺ワザが使えるわけではありませんので、さらに戦いながら必殺技のパターンを読み込めば、見かけ上は読み込む時間が気にならなくなるわけです。

私たちソフトハウスとしては、アーケードカードをフルに使いこなすためにはこうした新しい手法をどんどん開発していかなければいけません。次回はアーケードカードを格闘もの以外のジャンルのソフトに使えばどうなるのかについて解説してみようと思います。



月Pエンジンルーム

ENGINE ROOM

読者の疑問に答える知識増進コーナー

編集部が届く質問のほとんどが、ハードに関連することなんだけど、ソフト面での質問も大歓迎するぞ。ただし、ゲーム攻略の質問に答えるコーナーじゃないから、激烈技の作り方など、ソフト全般をカバーするものにしてほしいな。

Q 音楽ソフトで有名なMD(ミニディスク)は、ゲームソフトに使えないんですか？
(岡山県・楠本茂)

A MDは、音楽を録音・再生することができる、『光磁気ディスク』の仲間だな。パソコンの世界では、この光磁気ディスク(MDと呼ばれる)がかなり出回りは始めていることだし、可能性はあるように思えるね。

ここは、NECホームエレクトロニクスの山岸さんに、明確な答えをいただくことにしよう。

「MDは、一見CD-ROMとよく似たものであるため、ゲーム機に利用できるのではないかなと思うことは当然でしょう。

それでは、まずMDをご存じない方のために

しかし、MDには、コンピュータの記録媒体として使うには、ちょっと不便だと言える問題点を持っているのです。

それは、持ち運びに便利にするために、ディスクのサイズを直径6.4センチにしたことです。直径12センチのCD-ROMで540メガバイトの記録容量があり、8センチだと150メガバイトになりますから、6.4センチにした場合、さらに容量が少なくなります。大作ソフトが当たり前となった現在、記録媒体の容量を増やすことは歓迎されますが、あえて小さな容量の記録媒体を採用することで、マシンやソフトの可能性を小さなものにすることが、時代に合った選択だとは言い切れないでしょう。

ここで、みなさんの中には『どうしてMDとCDは記録容量が違うのに、同じ74分の音楽を録音できるんだ?』という疑問をもつ人がいるのではないかと思います。その答えが、MDが音楽用記録媒体として開発・設計され、好評を得ている理由なのではないかと思います。

これは、SONY社の発表によると、人間の耳(聴覚)の特徴をうまく利用してデータを圧縮することにより、CDに比べて約5分の1のデータ量に納めているためです。

実際に試してみる機会がないので理解しにくいのですが、人間はある一定の音に聞き耳を立てていると、それに近い音程の音は聞こえていないらしいのです。この聞こえていない音を、ディスクに記録する信号の中から取り除いているために、先ほど述べたように大幅なデータの圧縮ができるわけです。

MDは確かに便利な媒体ではありますが、次世代のオーディオ機器として開発・設計されているので、ゲーム機などの記録媒体としてすぐに利用できるものではない、ということが、お分かりになったかと思います。しかし、MDで

実現できた新しい技術は、いずれ『書き込みができて低価格のコンピュータ用記録媒体』の実現に活かされるのではないかと思います。そして、CD-ROMを越えるすばらしい記録媒体が実現したとき、テレビゲーム機も大きく発展するのではないかと期待していますし、しっかり研究・開発をしていきたいと考えています」

Q PCエンジンLTは、メモリベースに対応していないと聞きましたが、本当ですか？
(千葉県・小山雅人)

A PCエンジンLTは、コグラフィックスとカラーモニタが合体したものだ。特徴としては、本体にコントロールパッドが内蔵さ



▲PCエンジンLT。約1年半前に発売されたマシンだ。コンパクトなボディは、快適なプレイ環境を生み出す。

れていて、手軽に遊べるってことかな。しかもパッド端子が付いているから、ふつうのコントロールパッドはもちろん、マルチタップやコードレスパッドを接続することもできる。CD-ROMなどの周辺機器を使うこともできるぞ。

それなのに、どうしてメモリベース128(またはセーブくん)にだけ対応していないんだらう。

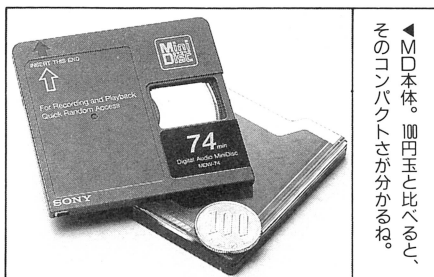
その理由は、メモリベースがPCエンジン本体とコントロールパッドの間に接続される装置だからだ。以下に、詳しく説明しよう。

メモリベースが接続されるのは、コントロールパッドの接続用端子という、セーブ用装置の接続場所としてはめずらしい部分。そこで、メモリベースはPCエンジン本体に対し、「今、メモリベースが接続されているぞ」という意味あいのデータを送り、PCエンジンにセーブデータを送り返してもらったりしているんだ。

ところがPCエンジンLTの場合、回路上でメモリベースよりも内蔵のパッドの方がPCエンジンの中枢部分に近くっており、メモリベースが送っている「接続中だよ」というデータが無効になってしまうんだ。

そのため、PCエンジンはメモリベースが接続していると判断できない、ってわけ。

メモリベースは全く新しい発想から生まれた記憶装置だから、全機種に対応させるっていうことが難しかったんだね。



▲MD本体。100円玉と比べると、そのコンパクトさが分かるね。

簡単に解説することにしましよう。

MDというのは、CDとよく似た金属の記録面を持つ円盤型の記録媒体で、磁気とレーザー光線の熱を使ってデータの自由な書き込みと消去を可能にしたものです。データの読み込みは、CDと同じようにレーザー光線で行います。

また、ふつうのCDと同じ方法で記録されたディスクの情報も読みとれる、という便利な一面も持っています。

ここまでの説明では、MDは確かに優れた記録媒体ですし、すぐにでもCD-ROMに代わるものとして使われてもいいように思えます。

月Pエンジンルームに質問、疑問、知りたいことをお寄せください。簡単な質問は編集部が、難しい質問はゲストがお答えします。採用者には記念品をさしあげます。

〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館 月刊PCエンジン 月Pエンジンルーム係

世界初!

超人気ボンバーマンがハイビジ

BOMBER MAN

第1回ハドソンスーパーキャラバン HITENボンバーマン大会

ハイビジョン対応10人对戦ボンバーマン

歌あり、バトルあり、
スーパーゲストも参加!



「みつばち学園」出身
井上麻美



「天外魔境『電々の伝』
電腦電劇カブキ伝」主演
石渡譲二

※一部会場のみ

超豪華商品!



ポイントラリー上位200名様に
「ボンバーマン'94体験版」
をプレゼント!



各会場先着200名様に
デジメーション
「天外魔境『電々の伝』
電腦電劇カブキ伝」
をプレゼント!

各会場ボンバーマン
チャンプ(優勝者)に
PC Engine
DUO-Rをプレゼント!

制作:株式会社ハドソン 協力:小学館月刊コロコロコミック、NHKエンタープライズハイビジョンソフト連絡会、株式会社日立製作所、ソニー株式会社、ボース株式会社、NEC日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

★開催スケジュール

~ここに来てね!

井上麻美: 来場予定会場♡
石渡譲二: 来場予定会場♠

7/29(木)	青森	森和	ダックシティー[長武田]	♡
〃	〃	伊勢丹浦和店	〃	〃
30(金)	秋田	株秋田大町ニューシティ	〃	♡
31(土)	山形	マリカ広場(鶴岡駅前)	〃	♡
8/1(日)	広島	ダイイチ本店	〃	♡
3(火)	山手	IBCホール	〃	♡
〃	大阪	天満屋ハッピータウン岡南店	〃	♡
6(金)	大富	ゲームザウルス(マイドームおおさか)	♠	♡
7(土)	〃	〃	〃	〃
10(火)	山	マリエとやま	〃	〃
11(水)	長野	ながの東急ライフ	〃	〃

興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホットライン。

テレホンPCランド

- 札幌/011-814-9900
- 東京/03-3260-9901
- 名古屋/052-586-9900
- 大阪/06-251-9900
- 広島/082-814-9900
- 福岡/092-713-9900

このキャラバンに関するお問い合わせ先
事務局/03-3350-8645

ジョンでスーパーバトルだ!

16:9がバトルフィールドだ!

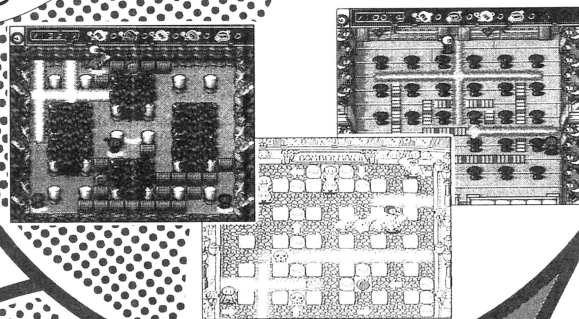
対戦ボンバーマンワールド

10種類のボンバーマンバッジを集めよう!

1回勝つと
もらえるよ!

ボンバーマン'94 5人対戦、ペアマッチ

スーパーボンバーマン スーパーファミコンに挑戦! など

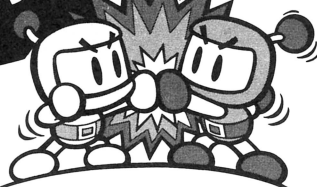


ハドソン新作レビュー

発売前にプレイだ!

ボンバーマンチャンプ
をめざせ!

大会ルール



“爆弾で相手をやっつけろ!”

●HI-TENボンバーマン大会 (先着300名受付)

10人対戦のバトルロイヤル。勝ち残った1人だけが次のゲームに進めるぞ! 最後まで勝ち残った人がボンバーマンチャンプです。(敗者復活チャンスあり)

●ポイントラリー

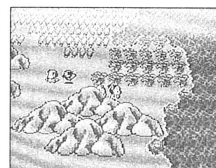
すべてのコーナーはポイントラリーです。ポイントを集めてステキな賞品をもらおう!

スーパー
CD-ROM²
イースIV
(12月発売予定)



ゲームボーイ
桃太郎電劇
(8/8 4,500円)

スーパーファミコン
スーパーパワーリーグ (8/6 9,500円)
ファミコン
桃太郎伝説外伝 (発売日・価格未定)



スーパーファミコン
新桃太郎伝説
(12/末 価格未定)



Nintendo
GAME BOY



SUPER FAMICOM 対応
マルチプレイヤー5対応

© FUJII TELEVISION © 1993, 1993 RED © 1993 日本ファルコム
© 1993 HUDSON SOFT © 1993 SUMMER PROJECT

スーパーファミコン、ファミコン、ゲームボーイ は任天堂の商標です。

8/11(水) 松山 いよてつそごう
13(金) 金沢 MROホール
14(土) 浜松 ゲームザウルス(浜松アリーナ)
15(日) 浜松 〃
〃 福島 福島県文化センター
17(火) 仙台 三越仙台店
18(水) 高知 高知サティ
20(金) 名古屋 ゲームザウルス(吹上ホール)
21(土) 名古屋 〃
23(月) 神戸 神戸西武SEIBUホール
〃 大分 ニチイ大分店



8/26(木) 新潟 新本 ブラーカIブラーカホール
〃 〃 〃 パルコパーキングホール
27(金) 福岡 井崎 (協賛/ファミコンショップトム)
〃 〃 〃 ハッピーコートエスカ
29(日) 東京 宮崎 サンリブ宮崎
〃 〃 〃 ユーモア会員招待日
30(月) 佐賀 東崎 NBCソシア・メディア1
31(火) 福岡 佐賀玉屋
〃 〃 〃 スカラエスバシオ



※山口会場も実施を予定しております。



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社 千062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 千162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 千542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

※内容の変更、および入場制限をすることがあります。また、ゲームザウルスには入場料が必要です。

流行先とりおもしろさパワーアップ



三浦知良物語

小学生時代の秘蔵写真やエピソード
タイトル奪取宣言! そして今に至るまでの苦難と栄光の道のりをたどる!!

清原和博

スペシャルインタビュー **井原正巳** 横浜マリノス DF

特別読み切り
オレは景虎だ!
水島新司



新連載まんが
エスパース
ひかわ博一



アボなし取材
まつむらくにひろ
松村邦洋
松村は、小五に
ピロピロをはや
らせることが
できるか!?



カズの
小学生時代がわかる!!

プロ野球&Jリーグ
カルトクイズ

小学五年生 9月号 8月6日発売

定価480円(税込) *タイトル・内容は変わることがあります。

Jリーグベストイレブンファイル

外国人選手、ユニークプレーヤーなどなど、小六が選んだ4つのベストイレブンだ!!

完全
保存版

クローズ
アップ
ふたりの
カズ

三浦知良
~知られざる少年時代
清原和博
~キングへの道



「ラストアクションヒーロー」で注目

シュワちゃん物語

「ハリウッド最高の映画スター」の真実。



読者が体験したキョーフの数々
学校悪霊紀行

小学五年生 9月号 8月6日発売

定価
480円
(税込)

アトラス
9月24日発売
8800円



真・女神転生

非現実の嵐はここから始まる。

199X年・東京。想像を絶する、



世紀末 TOKYOサバイバル

この物語はフィクションだ。たとえ現実に近い部分があろうとも。

だが、あなたは決して油断してはならない。

きたるべき199X年は、すぐそこまで迫っているかもしれないのだから…。

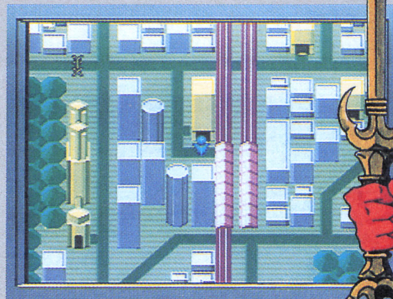
※画面は開発中のものであり、一部スーパーファミコン版を使用しています。©西谷 史/シブス ©ATLUS

真・女神転生の世界

街には悪魔が徘徊し、クーデターが画策され、さらにアメリカ軍まで介入しはじめている…。現在の東京と同じようどこかが違う。『真・女神転生』は、そんな世紀末の東京を舞台にしている。

主人公は、ここでさまざまなことを見て、そして体験することになるだろう。けれど、それら全ての運命は、はじめから決まっているわけではない。運命を受け入れるか、また自らの手で新しい道を切り開くか。すべては、主人公の思いひとつなのだ。

▲吉祥寺、新宿など実在の場所を舞台にして、さまざまな運命が主人公を待っている。



ハンドヘルドコンピュータの機能

ハンドヘルドコンピュータは、悪魔との交渉や情報の収集などには欠かせない大切な装備だ。ゲーム中では意識しないかもしれないけれど、コンピュータなくしてこれからの戦いは考えられない。また、画面に表示されるデータもハンドヘルドコンピュータからの情報である。

#	NAME	HIT	PTS	MP	STATUS
1	ヒーロー	134	134	...	...
2	ヒロイン	72	72	73	...
3	アサシ	61	61	27	...
4	ドリアード	57	57	56	...
5	ジャックフロスト	41	41	43	...

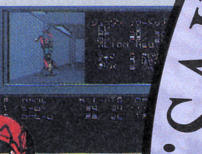
オートマッピング

3Dダンジョン内を歩くと、コンピュータが自動的にマップを作ってくれる。コマンドを選ぶとマップが画面に表示される。



デビルアナライズ

これまでに戦った悪魔のデータを見ることができる。またこのプログラムは戦闘中にも使用可能なので、有効に活用したい。



【戦闘システム】

戦闘時に選択できる行動は大きく分けると3つ。「戦う」「話す」「逃げる」だ。

「戦う」には剣またはガンによる攻撃、魔法、アイテム、防御、特殊攻撃(仲魔のみ選択可能)があり、ここから状況ごとに選択する。

またオートバトルを選択すれば、相手を全滅させるまで攻撃を続けるので、パーティが多いときは便利だ。

#	NAME	HIT	PTS	MP	STATUS
1	ヒーロー	134	134	...	...
2	ヒロイン	72	72	73	...
3	アサシ	61	61	27	...
4	ドリアード	57	57	56	...
5	ジャックフロスト	41	41	43	...



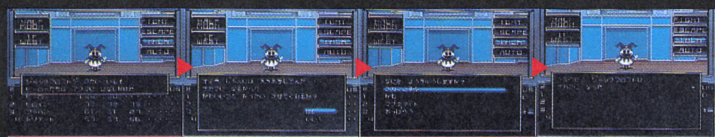
▲これが戦闘中のメインコマンド。どれを選ぶかは、敵の種類や数などを判断して決めよう。

#	NAME	HIT	PTS	MP	STATUS
1	ヒーロー	134	134	...	...
2	ヒロイン	72	72	73	...
3	アサシ	61	61	27	...
4	ドリアード	57	57	56	...
5	ジャックフロスト	41	41	43	...

▲悪魔を倒すと、ときどきアイテムや武器類を落とすことがある。

戦闘中の会話で悪魔を仲間に!!

属性(P89悪魔合体システム参照)が主人公と同じで、なおかつ交渉うまく成立すれば悪魔は仲魔となる。交渉時の会話は、基本的に2つの選択肢のいずれかを選んで進める。相手の出方をよく見てうまく会話を進めよう。



▶まず「TALK」コマンドを選んで悪魔との会話を始める。

▶悪魔の反応を見てどちらの返答がいいか、よく考えよう。

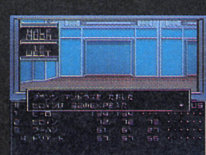
▶悪魔が聞く態勢に入ると具体的な交渉開始。悪魔は欲張りなのだ。

▶うまくいけば、仲魔として主人公とともに戦ってくれる。

レベルを上げてステータスアップ

戦闘に勝利すると、倒した悪魔のレベルや数に見合った経験値とお金が入る。

またメインキャラのレベルが上がると、ポイントを1つ好きなパラメータに振り分けることができる。



▲戦いに勝てば経験値とお金が入る。

振り分け方によって、キャラの能力が決まるので慎重に。

NAME	LEVEL	EXP	MP	STATUS
ヒーロー	134	134	...	...
ヒロイン	72	72	73	...
アサシ	61	61	27	...
ドリアード	57	57	56	...
ジャックフロスト	41	41	43	...

▲バランスよく能力を上げるか、またはひとつの能力を集中的に上げるか。キャラメイクの楽しさも味わえる。

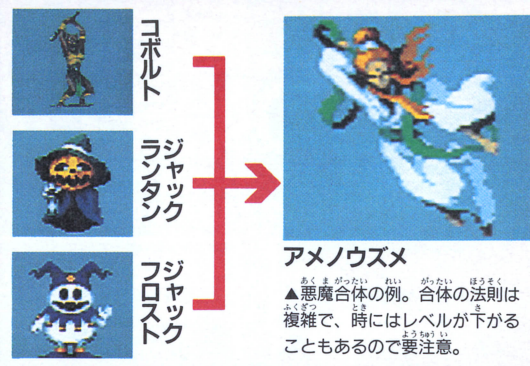
[悪魔合体システム]

仲魔（仲間になった悪魔）は経験値を得て成長することはない。では主人公が成長し、さらに強い悪魔と戦うようになった場合、ただのお荷物になってしまうのか？ というとそんなこともない。

『真・女神転生』の魅力のひとつ、「悪魔合体システム」によって、仲魔はさらに強い悪魔へと進化を遂げるのだ。邪教の館へ行き、ストックしている仲魔を合体させると新しい悪魔が誕生する。ただし主人公よりレベルの高い悪魔は作れない。



▲邪教の館にある魔法陣によって、2身または3身合体が行われる。

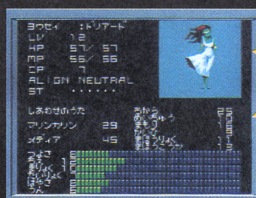


アメノウズメ

▲悪魔合体の例。合体の法則は複雑で、時にはレベルが下がることもあるので要注意。

悪魔には種族と属性が設定されている

合体の際に気をつけなくてはいけないのが、合体後の悪魔の属性だ。合体後の悪魔の属性が主人公と異なっていると、せっかく作っても呼び出せない。常に自分の属性を意識するとともに、合体後の属性を確認したい。



▲属性によって能力の系統が決まっているのもポイントだ。

LAW	整然とした秩序を重んじる
CHAOS	混沌、なすがままを重んじる
LIGHT	開放的で善行を範とする
DARK	邪悪で破滅的な性格

あなたの属性は…!?

さきほど常に自分の属性を意識したいと書いたが、

ゲーム上では基本的に自分の属性は表示されないのだ。ゲーム中の選択が属性を決めるとともに物語を変えるので、つねに一貫した考え方で行動することをおすすめする。



▲秩序か、混沌か。あなたが信じる道を行くことが大事なのだ。

[ショップ&施設]

ゲーム中に登場するショップや施設は、下で紹介しているものを含めて多数ある。そのどれもが、これからの戦いを切り抜けていく中で重要な役割を果たしている。無駄にお金を消費し

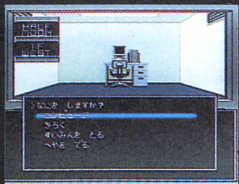
ないためにも、それぞれの施設の内容をしっかりと確認しておきたい。また物語が進行していくと、これら以外にも施設が登場するが、それらは自分の目で確かめてほしい。

S H O P そ の 他 の 施 設	【武器屋】 ▲店によって剣専門店と銃器専門店に分かれている。よく確認するように。	【防具屋】 ▲頭、体、腕、足に装備する各種防具を扱っている防具専門店。	【薬屋】 ▲序盤にのみ登場するショップ。回復系の薬をおもに取り扱っている。	【ジャンク屋】 ▲ジャンク（がらくた）屋といえ、役に立ついろいろなアイテムを売っている。
	【回復道場】 ▲HPやMP、呪いや死亡状態を回復してくれる。またアイテムも販売している。	【ターミナル】 ▲いわゆるセーブポイント。また、ターミナル間の転送（移動）もできる。	【メシア教会】 ▲内容は回復道場と同じ。基本的にLAWやNEUTRALの者だけ利用可能。	【ガイア神殿】 ▲内容は回復道場と同じ。基本的にCHAOSやNEUTRALの者だけ利用可能。

あの日に起きた殺人事件が すべての始まりだった…

ひとつの殺人事件がこの街の井の頭公園で起こる。それはこれから始まるあなたの旅の始まりであり、これまでの時代の終わりを告げる序曲でもある。

自宅



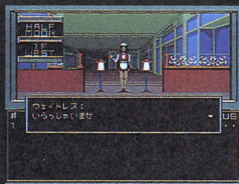
あなたは、母親と犬のパスカルといっしょにここで生活していた。だが平和だった生活を、あなたはひとつの殺人事件によって失うことになる…。

隣の家



あなたの幼なじみである少女と、その父親が住んでいる。はじめはわからないのだが、彼女はロウヒーローの彼女でもあるのだ。

アーケード

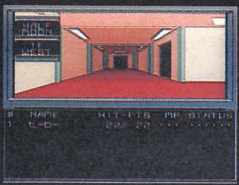


たくさんの店が立ち並ぶショッピング街。ただ最近ではチーマーの少年たちや、さらに危険な男どもがうろついている危険地帯と化している。



吉祥寺

吉祥寺弁天



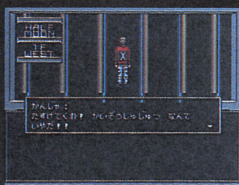
井の頭公園の中にあるが、始めは公園で殺人事件が起こったため立入禁止となっている。ただここからは、異様な空気が流れ出ているようだ。

エコービル



吉祥寺の駅とひとつになった、いわゆる駅ビル。こういった絶好の立地条件を備えているにもかかわらず、ビルはいつ行っても閉鎖されている。

病院



近頃は、警察に捕まった犯罪者が運ばれるという謎の病院。その理由は、いずれあなた自身が身をもって知ることになるだろう。

欲望がすべてを支配し、世紀末独特の危機感がだれの心の中にも潜んでいる——。それが、199X年の東京という街だ。

この大都市の西部に位置する吉祥寺に、少年は母親と2人で暮らしていた。そして母親思いの心やさしい少年は、平和な日々を過ごしていた。あの、奇妙な夢を見るまでは…。異次元世界の迷宮、言葉をしゃべる扉、十字架にかけられた少年、悪魔に虐げられた少年、謎の女性、そして、いけにえを前にして行われている怪しい儀式…。

そのすべてが現実離れしていたが、妙にリアルだったせいか、少年の記憶にはっきり残った。不思議な夢から目を覚ますと、少年は街が騒然としていることに気がついた。井の頭公園で殺人事件が起こったのだ。

公園および街は警察によって閉鎖され、他の街に行くこともできなくなっているらしい。ただならぬ気配も感じられるようになっている。

そしてそれと同時に、少年のパソコンに不可解なメッセージが送られていた。彼がそのプログラムをダウンロードするとこう書いてあった。「このプログラムは悪魔を自分の『仲魔』にし、さらにいつでもその悪魔を召喚できる『悪魔召喚プログラム』である」と…。

東京という名



「厳重な捜査網がかけられ、街は完全に孤立してしまっただけだ。」



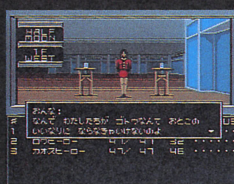
権力と欲望がからみあい すべては終わりを告げた

天高くそびえる高層ビルと人々が群がる繁華街。ここ新宿は、人々の欲望が密集する街。だがあなたは知らない。この街で密に行われている壮大な戦いを…。

スタジオアルト

ここでは国士・ゴトウの演説が延々と流れている。あなたが初めてゴトウの顔を見る場所でもある。

新宿地下街



ショップやディスコ。さまざまな店舗が乱立する巨大な地下街であると同時に、あなたにとっては貴重な情報源でもある。

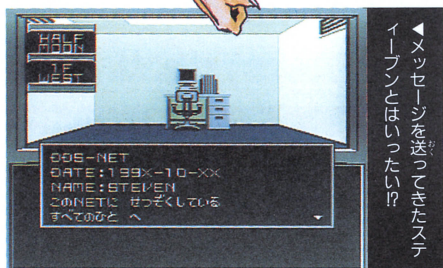
ゴトウのアジト



もともとは市ヶ谷駐屯地であったが、現在はゴトウのアジトとして使われている。当然、厳重な警戒が敷かれている。

オザワの隠れ家

吉祥寺にいたあのオザワがいる。彼はゴトウの元で働いている。



◀メッセージを送ってきたステイブンとはいったい？

の巨大迷宮

その日、街に出かけた少年は、そこでさらに奇妙な体験をする。アーケードで出会った男が、突然悪魔になったのだ。それだけではない。井の頭公園の不思議な老人、夢で見た2人の少年との出会い。そして、母の死……。立て続けに様々な体験が現実として少年を襲う。

だが少年は、もう戻れないことも知っていた。夢の続きには、まだ先があったのだから…。そう、あの夢で見た不思議な儀式を、少年はエコービルの最上階で目の当たりにしていた。そしてそこから現われた、不思議な男と、彼の後ろにある見たこともない機械も。

その機械は、少年を瞬時に新宿の街へ運んでいく。クーデターを企てているゴトウと、それを阻止しようとしているアメリカ軍のいる街へ。

そこで少年は夢に見た少女と出会い、様々な体験をし、自分が神と悪魔の争いに巻き込まれていると知った。アメリカ大使のトールマン＝魔神トールの放ったミサイルの爆発の中で…。

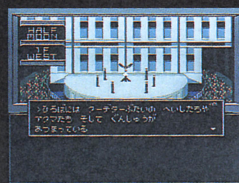


◀魔神トールの放ったミサイルは新宿を直撃し…！



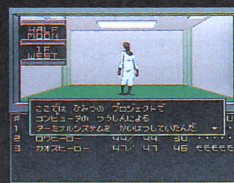
新宿

公開処刑場



都庁の広場として使われていたが、ガイア教と名乗る一団がこの場所を乗っ取って以来、処刑場となっている。

秘密研究所



吉祥寺のエコービルとターミナルでつながっている。あなたが新宿に来たときは、まずここに到着することになる。

アメリカ大使館



アメリカ大使のトールマンが、ここでゴトウ暗殺を計画している。四谷から地下道を使わないとここには来られない。

悪魔が棲む地

金剛神界

東京破壊後、
気がついたあなたはこの
魔界で目をさます



アメリカ大使館でトールマンと会い、そこでああなたがどんな選択をしようとも東京にミサイルが落ちてしまう。これは止めることができない運命なのだ。

だがこの時、ヒロインが最後の力を振り絞ってあなたを助け出す。その後ヒロインがどうなったのか、東京が消滅してしまっただのか、それを知る術はない。あなたにとって確かなのは、目が覚めるとまったく見たこともない世界にいたということだけだ。ここは金剛神界。異形なるものが住む世界…。

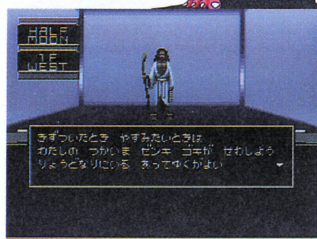
#	名前	HP	MP	EXP	ITEM
1	ヒーロー	146/146	...	...	...
2	ロウヒーロー	78/78	61	...	...
3	カオスヒーロー	78/78	61	...	...
4	ネコマタ	106/106	82	...	...
5	アズミ	51/51	28	...	...
6	ガンダルバ	75/75	59	...	...

エンノオツノとはいったい何者!?

東京破壊後、あなたはこの金剛神界で目を覚ますことになる。

ここで最初に出会う人物がエンノオツノと名乗る魔界の番人。この世界から脱出して東京に戻るためには、オツノの言うことを聞くしかないだろう。

また彼がいる場所のそれぞれのところには、ゼンキとゴキと名乗るオツノの従者がいる。とりあえず回復と記録はここですませられそう。

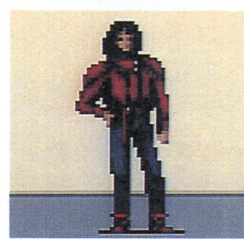


▲彼がエンノオツノ。正体不明ではあるが、敵でないことだけは確かかなようだ。

ここにロウヒーローとカオスヒーローが!!

この世界にたどり着いたばかりのあなたはひとりぼっち。右も左もわからず、元の世界に戻る方法も見当がつかない。そんなあなたにとって、頼りになるのはやはりオツノしかない。

彼は、この世界にロウヒーローとカオスヒーローも飛ばされていることをあなたに告げる。未知の世界では、ひとりでも仲間が多い方がいい。だが、彼らはこの世界のどこに…。



ロウヒーロー



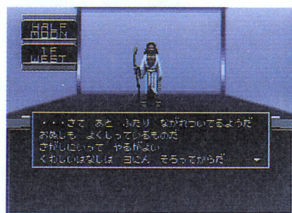
カオスヒーロー



▲回復をしてくれるゴキ。たぶん何回もお世話になるだろう。



▲こちらは記録をしてくれるゼンキ。どちらもおツノの従者だ。



▲まずはこの世界のどこかにいるであろう人を探そう。それが先決のようだ。

直撃取材 PC版『真・女神転生』のすべて

アトラスさんにPC版誕生のきっかけから見所までを語ってもらった。『真・女神転生』のすべて、というのは大げさかもしれないけど、PC版の雰囲気は確実に伝わるはずだ。

ユーザーの声がPC版『真・女神転生』を誕生させた!

——まずはPC版『真・女神転生』誕生までのいきさつをお願いします。

「PC版を制作しはじめた直接のきっかけは、ユーザーさんからの要望をたくさんいただいた、ということなんです」

——それはどのくらいの時期に?

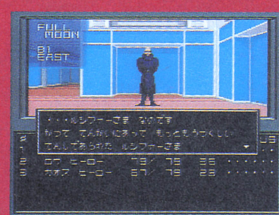
「スーパーファミコン版を発売して少し経ったころだったと思います。PCエンジンだけでは持っていないので、友達から本体ごと借りて途

中まで遊んでくれた、というユーザーさんがけっこういたんです。それだったらPCエンジンで『真・女神転生』を作ろうじゃないか、ということになりました」

——PCエンジン、しかもスーパーCD・ROMという点で意識した点は?

「やはりCDらしさをどのように盛り込むか、ということですね。特にビジュアルに関しては、ずいぶんと気を使いましたし、実際に何度も話

し合いの場を持って検討しました。やはり『真・女神転生』が持っている独特の世界観を損なうようなことはしたくありませんでした。またその気持ちはユーザーさんも同じなんです。ビジュアルは入れてほしいけれど、今のCDソフトのような方向はやめてほしいという。そのあたりの要望に応えるために、ビジュアルの見せ方はかなり凝っていますので期待してください」



▲ゲーム本来の楽しさを追求したRPGとしてSFPCで発売。全体に漂う緊迫感など世界観はかなり独特。

ソーマの泉、それは殺伐とした魔界のオアシス

2人を見つけ出してからオツノに会ったあなたは、ソーマの泉からソーマを取ってきてくれ、と頼まれるはずだ。

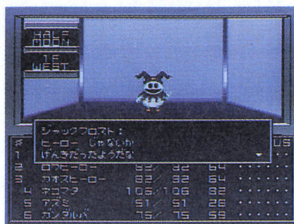
とても重要な用事だとは思えないが、この世界では彼に従うしかないだろう。

この世界の悪魔は、元の世界の悪魔と比べると格段に強いようだ。だが今度はロウヒーローとカオスヒーローがいっしょにいる。そしてあなたも数回の戦いで成長しているはず。

3人の力を合わせれば泉までの道のりを乗り切れるだろう。

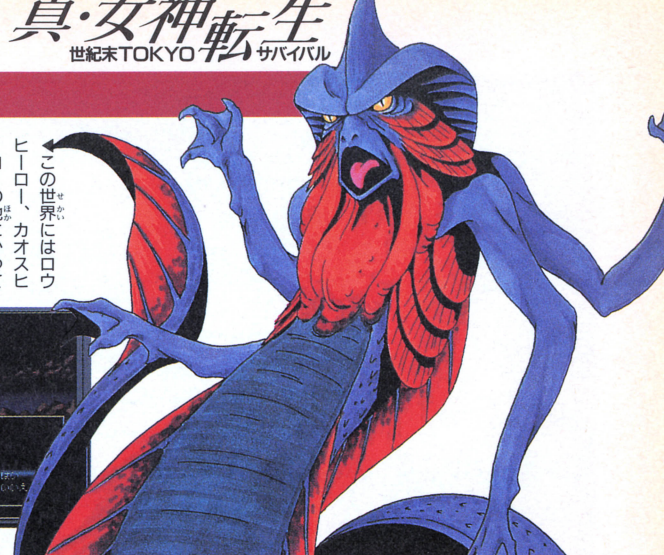


2人の怪人から武器をもらってこい、と。しかも、ロウヒーローとカオスヒーローは、別にやらなければいけないことがあるので今回はあなた1人だ。



ここでソーマを手に入れ、オツノの所に戻ると彼はあなたに一度ソーマを取ってこいという。

この世界にはロウヒーロー、カオスヒーローの他にかつての仲魔も飛ばされているのだ。



これまでの所業・善行を見定める2人の怪人

ソーマの泉からソーマを2回取ってくると、オツノはあなたに次なる使命を言い渡す。

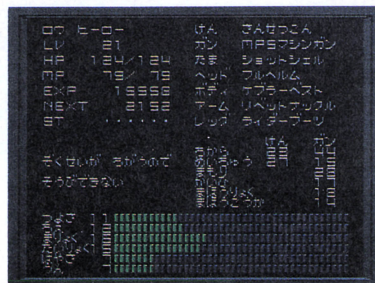
2人の怪人から武器



▲赤怪人と同じ属性ならば、戦うことなく武器が手に入る。つまりあなたの属性はLAWだ。



▲青怪人と同じ属性の場合はCHAOS。同じく戦うことなくギロチンアクスが手に入るだろう。



▲手に入れたアイテムはそれぞれ属性が違ふ。つまり、あなたはいずれかの武器しか装備できない。

めざすは東京——だがその前に立ちはだかる2つの影が!!

2つの武器を手にしたあなたは、ついに元の世界に戻ることになった。オツノが出口がある場所へ通じる扉を開けてくれたのだ。

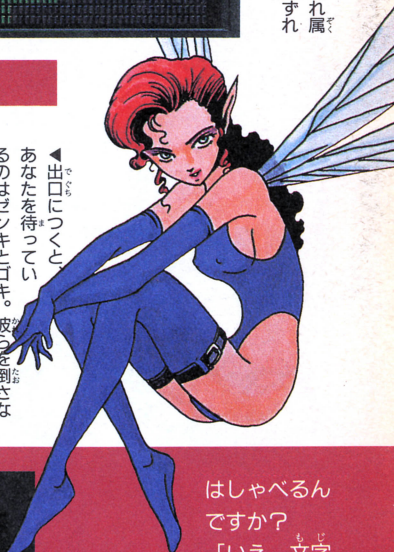
ただ気がかりなのは、オツノが残した言葉。いまの地上は、この魔界よりもひどい状況だ、というのだ。はたしてあの爆発の後の東京は、そしてヒロインはどうなったのだろう。



▲ついに元の世界に戻るときがきた。だがオツノの言葉は、あなたの胸に不安を投げかける…



▲出口につくとあなたは待っているのはセンギとゴキ。彼らを倒さないと元の世界に戻れないのだ。



見所はやはり追加されたイベントとビジュアル

——ではPC版の見所はズバリどこですか？
「スーパーファミコン版と比べて、いくつかのイベントが増えている点でしょうか。といっても、基本的なストーリーはそのままで、



▲追加イベントはかなりの数。この写真もPC版だけの、新宿にいるケルベロスとの再会シーン。

枝分かれが多少増えているという感じがすね。これによって、パラレルワールド的な部分が増えているはずですよ」

——プレイヤーごとのストーリーの違いがより幅広くなった？

「そうですね。また、さっきと重複する部分ですが、見所という点ではビジュアルも欠かせません。まあ、これもいってみれば新たに追加されたイベントということになるんですけど。ユーザーさんからの便りを見ていると、けっこうカオスヒーローの人気の高いですね。ぜひ動くところを見たい、ですとか。あの独特の絵柄の感じを生かしつつ、うまくゲームの中に挿入されるはずですから、注目してください」

——ちなみにカオスヒーローも含めて、キャラ



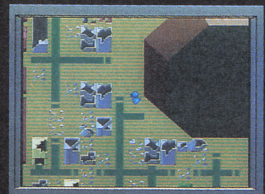
▲「ビジュアルは入れてほしいけどアニメはやめて」というユーザーに対し、独自のイベントシーンが完成。

はしゃべるんですか？

「いえ、文字は表示されますけれど声は出しません。やはりイメージがありますし。ただ、オープニングやエンディングなどにはナレーションが入る予定です。この世界独特の乾いた感じが出せれば、と思っています」

——BGMについてはどうでしょう。
「全般を通してCD音源を考えています。やはりユーザーさんからの便りでも音に関するの興味が高いですから、BGMも納得してもらえるものを提供したいと思っています」

30年の月日が街を変えた……

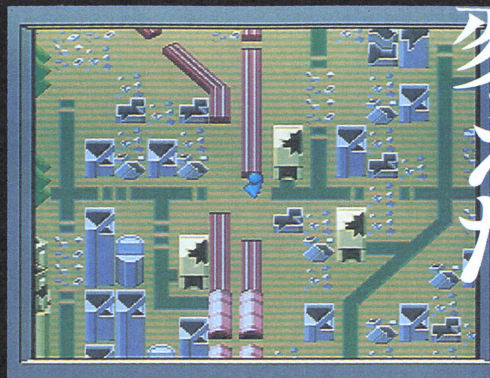


街の北東には、かつてのミサイル直撃の跡が生々しく残っている。

新宿破壊後

金剛神界でゼンキとゴキを倒したあなたは、ついに元の世界に戻ってくる。いや、正確にいうならば、ここはあなたが住んでいたあの東京ではない。あの日の大破壊と、30年の月日が街を別のものに変えてしまったのだ。

ここは202X年の東京・新宿。かつての面影を残しつつも、街に刻み込まれた大きな傷跡は消えることはない。そして、新たな旅が始まる。常識が崩壊したこの世界で真実を求める旅が……



変えた……

「助けて…」頭の中にひびく少女のさけび声は……？

変わり果てた新宿の街を歩くあなたは、突如少女の声を聞く。だが助けを求める声の主は、まわりを見渡しても見つけられない。少女の声は、あなたの頭の中に直接語りかけてきたのだ。

誰が、なぜ助けを求めるのか。答えはわかるはずもなく、少女の声はその後あなたに語りかけるのだった……

金剛神界から抜け出し、新宿の街に出現する。あなたは、なつかしい



▼少女の声は、ただひたすらに「助けて…」と告げる。頭の中に響き渡るその声は、祈るようでもあり、緊迫感をもってあなたに呼びかける。いったい誰が助けを求めているのか……

¥に変わる通貨は円

かつての新宿と変わっているのは外見だけではない。あなたの持っている円(¥)は価値を失い、この世界では使用できない。新たな通貨、魔貨(円)だけがここでは意味を持つのだ。



ある男がお金をめぐんでくるといって、あなたは円しか持っていない。



おんなのこは……
……たすけて……
ヒーロー…… たすけて……

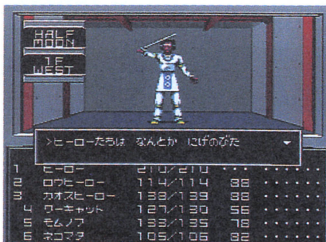
対決の時、カオスヒーローは人でなくなった

新宿の地下街だけは、以前と変わらぬ姿が残っている。だが、街はそのままでも支配しているものが変わっていた。その名はオザワ。カオスヒーローの宿敵でもある彼は、新宿の私設警察のトップにまで昇りつめていたのだ。

彼に会ったあなたは、オザワが召喚した鬼神と戦うが、その力の前に術もない。

だがカオスヒーローは悪魔と合体して超人となり、再びオザワに立ち向かうのだった。

▼オザワが召喚した鬼神・タケミナカタの一撃があなたを襲う！



カオスヒーローは、オザワを倒すために悪魔の力を手に入れる。



あなたならどう決断する!?

超人化したカオスヒーローとともにタケミナカタを倒したあなたは、ここでひとつの選択を迫られる。カオスヒーローにオザワのとどめをさせるか、否かだ。さあ、あなたの考え方が試される！



名前	HP	MP	ATK	DEF	SPD	INT	AGI	LUK	EXP	ギル
オザワ	1000	100	100	100	100	100	100	100	100	100
カオスヒーロー	1000	100	100	100	100	100	100	100	100	100
タケミナカタ	1000	100	100	100	100	100	100	100	100	100
カオスヒーロー	1000	100	100	100	100	100	100	100	100	100
タケミナカタ	1000	100	100	100	100	100	100	100	100	100

次号では別冊付録でマップ&モンスター [PCオリジナル モンスターも紹介] を大公開!

「ぼくは、やっぱ“さきがけ”期待したいな」
 「お、政治通だね」「よく寝冷えするし」
 「そりゃ、腹がけだろ！……おいおい」



●千葉県／安藤充謙

♪けど～、阿国はピアノがない～
 ちょいと、おまえさん、あたしもね、耳穴
 あけてつけてみたんだけどさ、ど～も耳が
 だるくて……あら、こりゃあ驚いたよお
 ピアスとまちがえてピアノつけてた——。

●東京都／水星力

♪ごめんね～スナツ……チャーなくて
 この麦茶おかしいねえ、ちっともお茶がでや
 しない……あらま、麦茶バックとまちがえて
 使い捨てカイロ煮だしてたよ。

●東京都／進め！ナンパ少年

♪パイがあれば舞じょうぶ～
 やだよ、おまえさんたら、扇子買ってきてつ
 て頼んだのに仙豆買ってきちゃってさ……あ
 なたしゃピッコロ大魔王じゃないよ。

●大阪府／魔人PIP

うんこし過ぎ（三國志III）
 いつまで入ってんのさ、早く出とくれよ～、
 おや、おまえさん、なかで寝てんのかい……。
 廁んなかにおまえさんの寝床つくったのは、
 やはりまずかったかねえ～。

●千葉県／もんなしたろう
 ねぐそ猿（ネクスザール）

●東京都／アガコ

タン塩 リブ
 （誕生デビュー）
 なんだか、この肉かたそう
 だねえ……あら、よく見た
 ら、これカルビじゃなくてカリブの海賊だよ。

●山形県／ヴ王

発情（卒業）
 ●大分県／ミスターX
 寝ちやイヤ（メサイヤ）
 寝ないどくれよん、おまえさんたらーん、暗
 くなるとすぐ寝ちやうんだもの……だから、
 いくらアウトドアライフが好きだからって、
 ブラネタリウムのかでキャンプするのはや
 だってんだよ、あたしゃ。

●東京都／ヒサヤ大黒堂

オルドル（オルゴール）
 オルドの感想？ 女の口から、そんなこと言
 わせんのかい、ふふ、恥ずかしいよ、おまえ
 さん……でも、おかしな髪形だったって？…
 おまえさん、それってオルドじゃなくてアル
 シンドじゃないのかい。

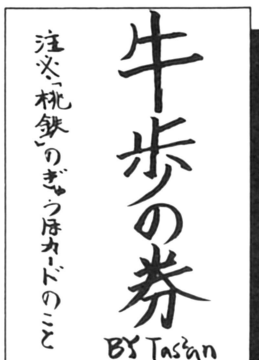
●茨城県／カットビ孫策君
 鹿島アンジェラス？

●長野県／田島香織
 野郎半ケツ？！（餓狼伝説2）
 やだよ、おまえさんたら、そりゃ小説の完結
 編でんだよ、半ケツだしながら読まなくても
 いいんだよ。

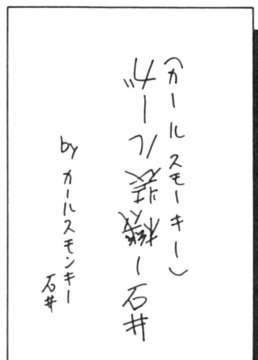
●兵庫県／ルバン・次郎吉

そうでおますか（ソードマスター）
 ●千葉県／くおん
 去ってくハマコー（もってけたまご）

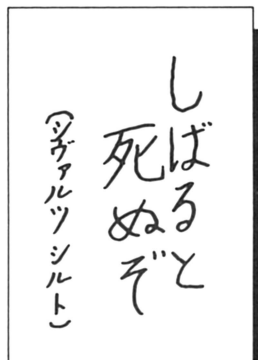
●千葉県／算鬼江夫
 マグロ食う（バルログ）
 カツオのいきのいいところをおかし身にしても
 らったんだけど、よく見たらカツオじゃなく
 てカシオの電卓じゃないの、たまげたよ、あ
 たしゃ。



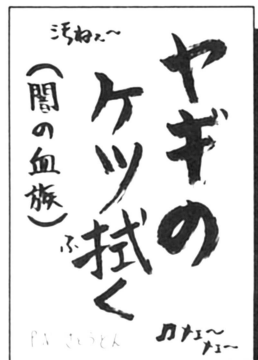
▲大阪府／たっさん 牛歩より
 リホやミホが好きだぞ、私は。



▲神奈川県／ガールズモンキー
 石井 アイディア賞かな……？



▲福岡県／原口高行 仕事にし
 ばられて、もう死にそう……。



▲奈良県／さとうどん 拭いた
 紙、食わないようにな。



▲茨城県／ちん 男の全ケツは
 いかんぞ、男の全ケツは。



あ　な　た　と　—　私　の　心　の　交　流　の　場　(大ウソ)

野球派

『Jリーグ、サッカーは点差がひらいて残り時間が少くなれば負けは決まったようなもんだけど、野球は逆転のチャンスがあるからね』

(愛知県/服部かぬか)

『Jリーグってさあ、横文字でえばってんじゃない。』

ルールもわかんない』 (福岡県/てす太ろっさ)

『だいたいオリンピックに出られないような低レベルでなにが「プロ」なんだか。この程度でプロなら高校野球=プロだ。』 (大阪府/ラヴウ川綾)

『Jリーグは嫌いです。昔、ボールをぶつけられて集中リンチにあったことがあるので…』

(山口県/透明人間)

野球拳がある
かぎり野球は
無敵だ!!



▲兵庫県/芥子

応募ハガキ総数 38通

ポイント+1 究極の対決!

今月の対決: 野球VS Jリーグ

トラーズには河童がいるんだぜ!! 人間だけでや
ってる野球なんかとは、規模が違うね!!』

(東京都/イシュト・ヴァーン)

『今「Jリーグチップス」は飛ぶように売れているが、「野球チップス」はいつのまにか姿を消した。双方の人気の差は明らかだ。』

(千葉県/安藤充謙)

『野球は嫌いです。昔バットでボコボコにぶくろ
だたきされたことがあるので…』

(山口県/透明人間)

おーい、透明人間。強
く生きろよー。

今月の決着!

さすがに人気を2分するス
ポーツ。対決は大いに盛り上がったが、意外や意外、
応援ハガキ総数は圧倒的に野球のほうが多かった!!
ってことで、野球の勝ちっー!! さて、次の対決は…

10月号「映画館vsビデオ」、11月号「アーケードゲームvs

家庭用ゲーム」だ!! ハガキカモン!

Jリーグ派

『Jリーグはもはや人間だけ
のスポーツではない!! ヴェ
ルディにはライオンが、アン

Jリーグ派、なんでも
なんとJリーグ派
は、あの有名な
フランスコ
ザビエル
がいうぞ!!



▲名古屋/こくらく犬

応募ハガキ総数 15通

背負いのぼん♡カミ



女の子天国秘密の花園だより

POINT+1



by 本田羅



▲福岡県/翠葉純
ヤシの実つて、意外と拍子
抜けする味だよね。飲んだときガツカリした。



▲神奈川県/るん太
いじめつて深刻な問題だ
よなあとすばしいんだろー。



ストII屋根の下に…

POINT + 1

『伝家の宝刀、炭酸飲料一気飲み！』
鼻づまりがひどいときに使う技。限界まで一
気に飲むのがコツ。（千葉県／安藤充謙）
『必殺、さだまさし！』
話の流れをかえたいときに使う。
（千葉県／愚零闘武田）

『究極奥義、終了拳』
ストIIで負けそうになったとき、キャラの必
殺技を叫びながら、リセットを押し。「アレ〜」
ととぼける技。（兵庫県／ファルコム野郎）
『秘奥義ネンジれば腹グーグー』
人前で腹がなったとき、「ちょっとグが大きい
なあ」という技。（広島県／CAR-II）

プロデーマー列伝

POINT + 1

『巨人の松井は出生
届けが10年ほど遅れ
ていたらしい…』（神奈川県／真池寂騒）
『俺は欠席、遅刻の言い訳のため、かれこれ
殺した身内が10人にもぼる』
（埼玉県／ラヴ西田ひかる）

『昔、ヤンキーにからまれたとき、パントマ
イムで切り抜けた』（大阪府／ラヴ川綾）
『セーラームーンが深夜番組なら、もっとす
こいのになあ…。と口癖のように友人K』
（神奈川県／ザンギエフ友の会）
※いや、まったくごもっとも…。

遙かなる ああ言えば光栄
広辞苑

【解釈】歴史シミュレーションといえよ。（奈良県／両津勘吉）

ポイント+2

GAME-CHRONICLE

ゲーム年代記

ギャラガ'88

POINT + 1



▲ナムコ/89年7月7
日発売/4900円/HU
カード/STG

5年前の作
品だが、シュー
ティングとして
のクオリティの
高さは今遊んで
も秀逸!! デュ
アル、トリプルとファイターがパワー
アップする魅力もさることながら、裏
モードで多種多様なパワーアップセルが
出るところも楽しい。スクロールステ
ージのバックや、敵キャラの美しさ、
鮮やかさはまさしくギャラガの名に恥
ぬ名作といえる。

広島県/CAR-II
君の好きな隠れ名作の紹介文を170文
字程度で書て送ってくれ!

まんが146号

まんが149号

まんが149号



AI のデュエット まんがで WINK

みんな薄々動いているとは思
うが、GP中は投稿ハガキが普段
のン倍くらい多い。担当者の机の
上なんてハガキの海になっている。
なかなか採用されない人、とにか
く投稿ある
のみだ!!

POINT + 1



POINT+1

悲劇カンゲキ!

●俺のメットが、また盗まれた。返せ犯人、殺すぞウウ!! (本誌/テラモト)

悲劇サイコー!

●友人のいない僕は、不幸の手紙でも届くと嬉しい…。 (兵庫県/芥子)

●掃除をしていたら、昔レンタルしたビデオが出てきた。(山口県/透明人間)

●兄に彼氏ができた。
(東京都/イシュト・ヴァーン)

※おーい、イシュト住所かいていないぞ〜。

●家の裏庭は、秋になるとカマドウマが大量発生する。(宮城県/いかす三陸)

●東京おもちゃショー、NECブースで「高木ブー」に会った。
(山梨県/なべさん)

※そ…それはもしかして団長…。

おさまつくんコーナー POINT+1

●「秘密の花園」は、女の子より男の子天国だと思う。

(兵庫県/芥子)

●8月号P6、「CAL II」と「天使の歌II」の写真が逆だったぞ。

(千葉県/ザンギのアソコ)

●8月号P81「機動警察パトレイバー」が「移動警察パトレイバー」になっていたぞ!! (神奈川県/カールスモーキー石井)

●ニンジグランプリの4位の賞品「ワイヤレスパッド」って、もしかして「コードレスパッド」のこと? (大阪府/女郎花)

●8月号P102、「卒業」が発売中になっているんですけど…。

(山口県/麻雀王)

※いや先月も間違えいっぱいあったね。ごめんなさ〜い。

●このコーナーに「〇月号P〇が間違っている…」というハガキがきて、それを確認する編集者ほど情けないものはいない。

(愛知県/ラヴ牧瀬里穂)

※はい…。そのとおりでございます…。シクシク。

●「餓狼伝説2」のPC版って、やっぱテリーの帽子の文字は、PCEngineに変更されるのだろうか? (岐阜県/たけうま)

●カ〇リーメイトは無理ないダイエットといっているが、あんなものですますこと自体、かなりの無理である。(大阪府/女郎花)

●「ノンたんといっしょ」に出てくるくまくんは、全てを知っているかのような話し方で嫌いだ…。 (神奈川県/ザンギ友の会)

●某F-1の本に「エンヤトン・セナ、彼の名を知らぬものはいい」と書いてあった。
(福岡県/翠雲純)

※なはは…って、人のこと笑ってる場合じゃないか…。

POINTリスト!

＜5ポイント＞

●女郎花 (大阪府)

＜4ポイント＞

●イシュト・ヴァーン (東京都)

●安藤謙謙 (千葉県)

＜3ポイント＞

●さとうどん (奈良県)

●ラヴ西田ひかる (埼玉県)

●おすまし君 (神奈川県)

＜2ポイント＞

●黒ひよっこ (栃木県)

●ほーみんぐ (愛知県)

●島津貴久 (石川県)

●記念品の野望 (東京都)

●MS紗亜雅 (香川県)

●共倒 (秋田県)

●らっきょー (新潟県)

●透明人間 (山口県)

●いかす三陸 (宮城県)

●生子E Xダソ (岡山県)

●たっさん (大阪府)

●高原ばせ実 (東京都)

●ラヴ牧瀬里穂 (愛知県)

●服部かめか (愛知県)

●びろびろ (福岡県)

●桜桃太郎 (福岡県)

●ほんだらった (神奈川県)

以上が7月号のポイント獲得上位者リストだ!! GPはまだ始まったばかり、まだまだ分からない!

まんが151号



まんが152号



愛のデュエット 次号のお題

まんが153号



▲三重県/いしやきいもむし 本
当におかまの肉だつたら…。

まんが154号



▲新潟県/くすのき越後 あの声
ちよつとHっぽいよね。

まんが155号



▲名古屋/ごくらく犬 この絵と
いい、ネタといい。これいいなあ。

まんが156号



▲北海道/あんきん どうでもい
いけどこの后、ラツチか?!



▲千葉県/ねお威江華さん 誕生日おめでと！イラストもカッコいい。3COCK

カフェロワイヤル賞



今日のインパクトがあるねんか!

今月の制服デザイン愛知県・しのりんちゃん

★今月は「筋肉美」がテーマ！ワービー2や餓狼2なんかバシバシくるかと思ったら、オーソドックスにストIIネタが多かったみたい。
★いつもは書いてないけど、テーマハガキのほかに、CON²、CAN²のコスチュームと、見田先生への質問も随時募集しますのでよろしく。

COCK取得上位者リスト

4 COCK

- 宮城県/出花あろはさん
- 千葉県/ねお威江華さん

3 COCK

- 宮崎県/種和さん
- 神奈川県/スズミン杉田さん
- 大阪府/兎野ぐりこさん
- 岐阜県/ウェニカさん
- 神奈川県/人造人間17号さん
- 福岡県/翠雲純さん

このメンバーが上位8名、そろそろ賞品もみせなきゃね…。



▲福岡県/遊撃ブーさん 変なPNのわりに激しう！1COCK



▲愛知県/しのりんさん やつは春麗の太ももだよ。1COCK



▲静岡県/夢月さん 意外と幽遊のハガキ多かったよ。1COCK



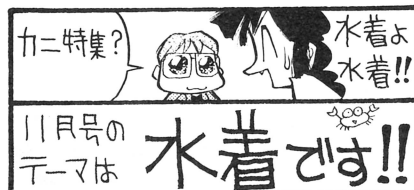
▲京都府/松宮きよびさん 明るくて、いい感じだね。1COCK



▲愛知県/遊佐ますみさん 7月号では、すまんだ！1COCK



▲京都府/椿涼さん これまだ迫力の春麗だね。1COCK



イラスト喫茶 P.E.A.C. COCK

POINT+1

★11月号は「水着」がテーマ！夏の思い出を1枚のハガキに凝縮!! 締切りは8月31日の消印有効! まってるよ!



▶見田画伯 イラスト係で当店の常連さん。カルトな人気をほこるマンガ家。



▶マスター増田 コメント係で当店の店長。投稿イラストをながめるのが大好き。



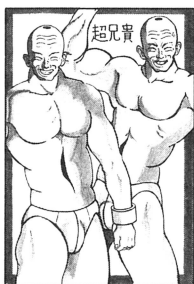
▲静岡県/やぶのあわすさん 本当にケン愛してる? 1COCK



▲北海道/幻夢和生さん ハハ、死に呆々って感じ。1COCK



▲神奈川県/北条拓也さん 餓狼2には超期待だね!! 1COCK



▲埼玉県/INXSさん 超兄貴2にも超期待(笑)! 1COCK



▲福岡県/翠雲純さん う〜んカッコイイ! アニメはおもしろかった? 3COCK

ロイヤルミルフィー賞

ラクガキギャラリー



マンガ家見田のQ&A

Qペン入れのコツを教えてください!
Aうーん…人それぞれですけど僕はしばらく使って太くなったペン先で輪郭になる体や服の線を引いて、そのあと新しい細いペン先でタッチや服のシワを描く…って感じですね。



▲大阪府/高田武緒さん 劇画っぽくて、カッコいい。1COCK



▲兵庫県/光園さん 飛龍のことは、もう…。1COCK

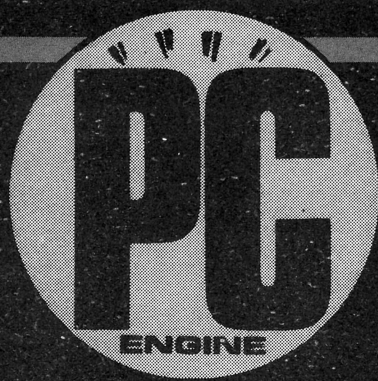


▲岐阜県/水龍一さん 何やらドラマを感じる…。1COCK



▲福岡県/中島虎雄さん 次は全身に挑戦してみよう。1COCK

81



MEDIA PRESS

最新ゲーム事情がわかる発表会が目白押し!

第31回 アミューズメントマシンショー



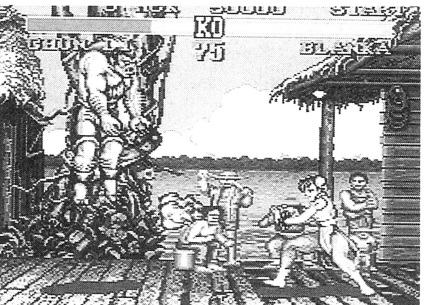
▲各ブースには、最新のアミューズメントゲームがいっぱい

ゲームセンターや遊園地などに置いてあるゲーム機や体感ハイテクマシン、アニメキャラなどのぬいぐるみが人気のクレーンゲームなどの最新製品と情報が一目でわかるアミューズメントマシンショーが千葉・幕張メッセで開催されるぞ。この展示会は、本来はゲームセンターや遊園地などの関係者のためのものだから、ここで初めてわかる情報もいっぱいなのだ。

31回目をむかえる今回は、『遊び』が創る、21世紀の夢』をテーマに、国内外から合計67社の参加予定で、世界最大規模で行なわれるのだ。

ストリートファイターIIターボ

チャンピオンシップ'93in国技館



▲SFC版ストIIターボは9980円(税別)で発売中!

去年、開催されて大好評だったストIIのチャンピオンシップが今年も行われるのだ。今回の大会で使用するのはSFC版ストIIターボ。去年の

出展されるものも、最新のコンピュータ・グラフィックや3D映像を使用して作ったゲーム、バーチャル・リアリティを応用したサイバーパンクなハイテクマシンなどだ。他にもジェットコースターや観覧車(実物の展示は未定)やシミュレーションシアターなどアミューズメントスポットや遊園地などの乗り物情報までバッチリわかるぞ!!

夏休みの最終土曜を1日中、最新ゲームで遊んで見るのもいいかもね!

●会場

日本コンベンションセンター(幕張メッセ)

●一般公開日

8月28日(土)10:00~16:00

●入場料

中学生以上:2000円/小学生:1000円

※ただし、10歳未満は保護者同伴のみ入場可

●問い合わせ先

アミューズメントマシンショー事務局

TEL 03-3438-2363(代表)

第13回CSG新作発表会



▲CSGとはコンシューマ・ソフトウェア・グループの略。家庭用ゲームの最新情報が会場内にギッシリ!

PCエンジン、スーパーファミコン、メガドライブなど、日本で発売されている家庭用ゲーム機の新作ソフトや最新開発バージョンが発表される「第13回CSG新作発表会」が東京・池袋サンシャインシティ(文化会館2F)と大阪・マイドーム大阪の2会場で、一般公開される。

この会場で発表されるものは、クリスマスやお正月などに発売予定のソフトが多いから、会場に遊びに行けば、一先先に発売前のゲームの最新版で遊んだり、画面を見たりすることが、できるのだ。

ゲーム情報以外にも会場の特設ステージでは、お楽しみ抽選会やイベントなどおもしろいものがいっぱいそろっているぞ。

参加メーカーもNECアベニュー、コナミ、セガなど80社以上もあり、まさにこれに参加すれば、日本の家庭用ゲームの最新情報がすべてわかる。

参加入場料は無料。この機会に、キミも家庭用ゲームの未来をのぞきに行こうぜ!!

●大阪会場

●会場:マイドーム大阪 3F
9月15日(祝)/10:00~17:00

●東京会場

●会場:池袋サンシャインシティ
9月26日(日)/10:00~17:00

●日時 8月19日(木)

●会場 東京両国国技館

問い合わせ先/ストIIターボチャンピオンシップ'93事務局(03-5389-8517・月~金の10時~17時)

Campaign

**ストIIダッシュを買って
「春麗FANBOOK」を
もらおう!!**



▲攻略やマンガなどが詰まった楽しい本だよ!

大人気ソフト・「ストリートファイターII」ダッシュ(PCエンジン版・9800円(税別))が応募すると、応募者全員が春麗用攻略本をもらえるキャンペーンを実施中だ。
春麗の攻略法や戦力分析、彼女を主人公にしたマンガなど、春麗ファンのための本なのだ。しかもNECオリジナルの非売品だから、このキャンペーンでしか手に入らないぞ。さらにストIIダッシュミニうちわもおまけについてくる。ストIIダッシュについている応募券と郵便手数料320円分の郵便切手を応募券に書いてある送り先へ送ってくれ。応募締め切りは、8月31日(当日消印有効)だよ。

Event

**「フェイスボール」
バトルキャラバン開催!**

PCエンジン版「フェイスボール」のバトルイベントが全国3地区16会場で行われているぞ。発売にさきがけて行われているこのイベントに参加したら「オリジナル・フェイスグッズ」をプレゼント。超おトクなイベントだね!

●関東地区

7月28日 板橋区・フルート高島店
7月29日 練馬区・フルート中野橋店
7月30日 昭島市・T.V.バニック昭島店
7月31日 戸田市・わんぱくこそう戸田店
8月1日 町田市・わんぱくこそう南町田店
9月4、5日 千代田区・ラオックス サ・ゲーム館

●関西地区

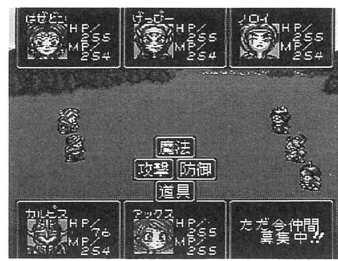
8月4日 枚方市・フルート梅田店
8月5日 神戸市・フルート春日野商店
8月6日 吹田市・T.V.バニック南黒店
8月7日 長岡京市・わんぱくこそう長岡京店
8月8日 大阪市・J&Pテクノランド

●中京地区

8月18日 春日井市・マジカルガーデン春日井店
8月19日 安城市・マジカルガーデン安城店
8月20日 名古屋・フルート栄心店
8月21日 江南市・マジカルガーデン江南店
8月22日 稲沢市・わんぱくこそう稲沢店

Monitor

**ヒューマンがゲームの
モニター大募集!**



▲ヒューマンの最新ゲームがプレイできるのだ。

本誌今月号の35ページでも紹介しているPCエンジンソフト「ただいま勇者募集中」が、ゲームモニターを募集しているぞ。ゲーム内容は、最大4人まで遊べるボードゲームとRPGを合わせたユニークなもの。

モニターに選ばれると、発売前のゲームを遊ぶことができ、プレイした時の感想がゲームに反映されるのだ。

応募方法は、官製ハガキに自分の住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、下のあて先まで送って下さい。

※ゲームモニターの募集人数は50名です。なお、応募者多数の場合は抽選になります。

●あて先●

〒180 東京都武蔵野市南町4-4-13
ヒューマン株式会社

「月刊PCエンジン・モニター募集係」
しめ切り/8月6日まで消印有効。

RC-CAR 人気急上昇のホットなホビー!!

F-1から始まったレースブームと同調するかのように始まったRCカー人気。渋谷東急百貨店屋上に本格的サーキットが作られたりとレースの環境も本格的になり、ブームはますます熱くなっている!! 人気急上昇の4WDツーリングカーや、根強い人気のF1マシンに加え、FF(前輪駆動)ツーリングカーも新たにデビューした。右は、それぞれの最新モデルだ!

きみの好きなマシンで走ってみよう!!

●右で紹介している「TAMIYA WORKS RCテクニク」を本誌読者に抽選で5名にプレゼントするよ!

応募方法/官製ハガキにキミの住所・氏名・年齢、電話番号を書いて、下のあて先まで送ってください。

●あて先●

〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2の3の1
小学館 月刊PCエンジン
「RCテクニク」プレゼント係
しめ切り/8月28日消印有効
発表/月刊PCエンジン11月号



パワフルな走りが大人気の
4WDマシン!

田宮模型
15800円(税別)

セリカGT-FOUR RC

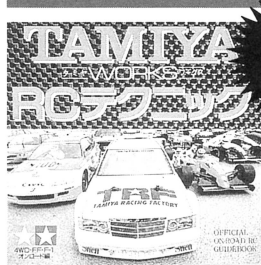
話題のFFフォー
ー搭載。



田宮模型/13800円(税別)
出光MOTION無限シビック

RCカーのことならこの一冊!!

**TAMIYA WORKS
RCテクニク**



タミヤRC公式ガイドブック



プレゼント
5名

操作から改造
までがわかる!!
初級者から上級者ま
で楽しめるぞ!!
【小学館・600円】

GOODS

フィールド CDラジカセCFD-970

ソニー
32,800円(税別)

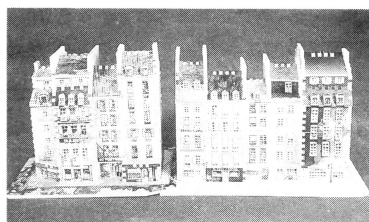


夏のキャンプや海水浴に
もっていきける防滴仕様のC
Dラジカセが発売中だ。

CDプレーヤーのふたを
2重構造にしたり、操作ボ
タンやつまみを防滴仕様
にしている。野外で音を楽し
むための製品だね。

PUZZ 3D

パバジーノ 9800円(税別)



カナダ生まれで、ヨーロ
ッパ、アメリカで大人気の
3Dパズルが登場だ。ピー
スを組み立てていくと、立
体的な建物が出来上がる。
シリーズもので最小172ピ
ース、最大で1008ピースま
でのものがあるぞ。

CINEMA

ザ・ファーム (法律事務所)



▲U・P配給 パラマウント映画系で公開!

新米弁護士が事件にまきこまれる
サスペンシアクション

全米で「ジュラシックパーク」
から首位をうばった話題のサス
ペンスが登場。原作は800万部
以上売れ、連続50週ベストセー
ラーリストに入った話題作。主演
の若手弁護士役にトム・クルー
ズ。共演は、「許されざる者」
でアカデミー最優秀男優賞を受
賞した 名優ジーン・ハックマン。

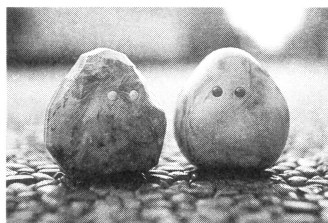


▲トムは「ア・フュー・グッド
メン」に続く弁護士役。

ハーバード大を優秀な成
績で卒業したミッチは、全
米トップの法律事務所をけ
って、最高の条件を提示し
た少数精鋭の事務所に就職
した。だが、かつて退職者
を出したことがないとい
うこの事務所には、大きな秘
密が隠され、ミッチはその
中にまきこまれていく……。
法律事務所を舞台にしている映画だが、
税務専門の事務所なので、法廷シーンが
ほとんどない作品になっているぞ。

スートンヘンジ

バンダイ / 1980円(税別)



話をかけると、内蔵して
いる音センサーにより反応
して、いくつかの石語をし
やべるのだ。2つの石を並
べると、交互にしゃべりあ
い、ヘンな会話をするぞ。
もちろんインテリアとして
もオシャレだね。

ロボロブラスター

ラ シェール / 2900円(税別)



腰につけて使うのだ!

斬新なデザインと単3電池6
本を使用するウォーターガンがアメリ
カから上陸。
使い方は、右手にグローブを装着し、親
指のシューティングボタンで発射。人指し
指につけたノズルから水が出るので、ここ
を狙う標的に合わせよう。
夏のプールや海で遊ぶと、みんなの注目
を集められそうだね。

リバー・ランズ・スルー・イット



▲東宝東和系で9月公開予定だよ。

シェーファー。
年輩いたノーマンは、
故郷の川でフライフィ
ッシングをしながら、
少年時代のことを思い
出す。父親の説教、美
しいビッグ・ブラック
フット・リバーでのフ
ライフィッシング。
だが、美しい故郷で
の思い出も、その後、
つらく悲しい事件が起

大自然と親子の愛を描く名作

「幸福の条件」で大富豪を演じた
ロバートレッドフォードが監督
企画、製作を担当した感動の名作。
撮影監督のフィ
リップ・ルースはこ
の作品でアカデミー
最優秀賞を受賞して
いる。

主演は、弟のポー
ル役を「テルマ&ル
イーズ」のブラッ
ット・ビット、兄のノ
ーマン役に、「恋し
くて」のクレイグ・

こり……。

全編を通じて、とにかく故郷で
の風景、フライフィッシングシー
ンが美しく、映画を見終わったあ
とに、思わずつりに行きたくなる。



▲幼い兄弟と厳格な父。フライフィッ
シングによって人生を語るのだ。

BOOKS

パソコンはやっぱり 98を買え!

▼中経出版 97年9月14日(日) (税込)
**パソコンは
やっぱり
98を買え!**
徹底比較
MATEとFELLOWを
ユーザーはどう評価すべきか。
●この本で、2つのパソコンを
●98シリーズの優劣が一目でわかる。

DOS Vマシンの登場、マックの異常人気、NECの逆襲などで、今、一体どのパソコンを買えばよいか? 迷っている人のために、書かれた本だ。主に98シリーズとDOS Vマシンの比較で構成している。

小説三国志の謎

▼光栄より1200円(税込)



歴史ゲームで大ヒット連発の光栄が、それにあやかって歴史物の定番「三国志」の謎を徹底解明。「演義」だけでなく、日本の作家(吉川英治、柴田錬三郎など)の作品も題材にしているのが面白いぞ。

爆笑新選組

▼光栄より1000円(税込)



光栄の歴史本シリーズの最新作。三国志、信長の野望とて、今度はなんと新選組。新選組の時代、キャラクターなどを笑いをまじえて紹介。一応、これを読めば、新選組の主要な人物のことがわかるハズ!

CD&VIDEO



仁義なき兄貴 薬山宏治(兄貴)

4月27日にインクスティック鈴江で行なわれたライブより“魂”の兄貴コールとSexy Dynamiteを収録したスペシャルCDを発売!
●NECアベニュー/8月21日/1200円



摩陀羅・転生編 サウンドトラック

文化放送ラジオドラマ「MADARA A〜転生編」のオリジナル・サウンドトラック。全19曲が「MADARA」ワールドを盛り上げるぞ。
●ポリスター/発売中/2500円



超龍戦記 ザウロスナイト

週刊少年サンデーで連載されていたSF冒険活劇コミックをCD化。オーディオRPGとって、CDの中のストーリーを進めていくゲームCD。
●ハミングバード/8月25日/3000円



ソードワールド 全曲集

「T&Eソフト」から発売されたRPGゲーム。PC98、スーパーファミが発売されていて、今回のアルバムには、PC98が16曲、スーパーファミが45曲を収録。
●ポリスター/8月25日/2400円



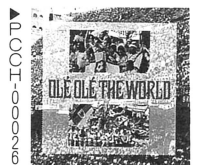
餓狼伝説 新世界楽曲雑技団

人気格闘ゲームのオリジナル楽曲から全11曲アレンジだ。ハードロック調、R&B風、デステクノなどバラエティーに富んだ内容のCDだよ。
●ポニーキャニオン/発売中/2500円



GRID SEEKER

ZUNTATAファンの熱い要望に答え、「グリッドシーカー」がG.S.M. 1500シリーズに登場。アレンジバージョンが1曲入ったお得用だ。
●ポニーキャニオン/発売中/1500円



OLÉ OLÉ THE WAVES

今、もっとも熱いスポーツ・サッカーのワールドカップ日本代表のテーマ曲と各国に伝わるバージョンを一枚のアルバムにした。全12曲を収録。
●ポニーキャニオン/発売中/2500円



天地を喰らうII 赤壁の戦い

カプコンの人気アーケードゲームのCD化。三国志のイメージがよく出ている音作りをしている。なんとCD2枚組の超大作なのだ。
●ポニーキャニオン/8月20日/3500円



Falcom Vocal Collection III

話題の新作「風の伝説ザナドゥ」発売に先がけリリースされる「ボーカルコレクション」第3弾。ボーカル陣は南翔子、新居昭乃など豪華だ。
●キングレコード/8月21日/3000円



コナミ・アミューズメント サウンド'93...夏

ガイアポリス、リーサルエンフォーサーズ、ミスティックウォリアーズの3タイトルがコナミ矩形波倶楽部の新作として登場。2枚組の超力作だよ。
●キングレコード/8月21日/3200円

餓狼伝説アニメビデオ発売!

▼キングレコード/11月29日(日) (税込)

人気ゲーム「餓狼伝説」のアニメビデオが発売されたぞ。父親を殺されたテリーとアンディの兄弟が、かたき街の影の支配者・ギースを倒すため異種格闘技トーナメントに出場するのだが…。出演は少年隊の錦織一清、他に佐竹雅明も出演しているぞ。

天外ⅠからCD-ROMでプレイしてます。

舞阪：今日は京都から推理小説界の実力者・綾辻行人さんにお越しいただきました。広井王子氏と初対面ということで紹介します。

綾辻：はじめまして。もうデビューして6年になりますが、そのころからゲームばかりやっている人間で、天外魔境も1作目から楽しませてもらってます。

まずはカブキ伝発売、おめでとうございます。
広井：本当にありがとうございます。綾辻さんがプレイしているのは風のうわさに聞いていましたが、家庭用ゲーム機を全種類持っている作家さんって珍しいですね。何か執筆のネタとして使っているんですか。

綾辻：ゲームネタっていうのは、いずれ何かやってみたい気がするんですけど、仕事には使っていません。単純におもしろいものはおもしろい、という理由です。天外があるのでPCエンジンを買ったんですよ。PCエンジンのCD-ROMを買った理由は、みんなそうでしょうけど。

広井：ありがとうございます。白いPCエンジンとCD-ROMをお持ちなんですか。

綾辻：そうです。スーパーシステムカードを買って。

広井：うわあ、すごいなあ。最近の人は、スーパーシステムカードって見てないでしょうね。もうなかなか売っていないですからね。

いかがでしたか。今度、体験版をやらせて。

綾辻：原稿の締め切りと重なってまして、昨日あわててやったんですけど、最初から盛り上がりまし



発売記念

ミステリー作家・綾辻行人氏と広井王子氏という、異色の対談
セス・ミネルバ」の原作者・舞阪洸氏の紹介で実現した。天外

た。ゲラゲラ笑ってプレイしました。

広井：天外ⅠとⅡをやった方が見るとうれしいうりになっています。

綾辻：ぼくはやっぱりああい世界が好きなんです。前に出てきた登場人物がまたちらつと出てきたりする、ああいうくすぐりが大好きなんです。天外

Ⅱのときもありましたけど、今回は最初からオールキャストで出てくるんで、おもしろくて仕方がないという感じですね。

広井：今回は、お約束で1年で作れという、過酷な要求がありました。天外Ⅱのときにえらい遅れましたんで、今回だけは絶対守ってほしいということなので、1年でできるベストをつくしたつもりです。

綾辻：でも、動画の枚数はⅡより増えていますよね。

広井：あれはつくり方、と言うか、発注の出し方が少しわかってきた結果なんです。そういう意味で、制作スタッフの流れはうまくいったと思います。

ただ、プログラムの重さっていうのはありました。2年かけられるのと1年では、プログラマーはやっぱり死にそうになりますね。マップも、前みたいにはでかくできないとか、ある程度の規制の中で今回は作ったんです。

だから、天外シリーズの外伝でやろうということになりました。

ミュージカルRPGを完成させてみたい

綾辻：タイトルからは外伝というのは取れちゃいしましたよね。それはやっぱり、外という字をはずだけのものができたからという意味はないんですか。

広井：横バトルにして、歌を入れたり何かしたら、

自分でも別のシリーズみたいに見えちゃったからです。これはもう「カブキ伝」というシリーズじゃないかと。

できればこのままバージョンアップさせて、横バトルと歌が入って、ミュージカル形式のもっとすまじいのを作ってみたいという野望が自分ではあるんです。

だからカブキ伝は決して完成版だとは思ってなくて、実験的なことをちょつとやり過ぎちゃったかななんて思っています。今の2メガの内蔵ラムでできるかどうかはわからないのですが、もうちょつと演出的にやってみたいこともあるんです。

綾辻：今後、ハードの方が変わる可能性もあるわけですか。

広井：そうですね。例えば2メガの内蔵ラムを今度、バージョンアップさせていくなんていうことになれば、本当に自分で考えているようなミュージカルRPGというのは、一つの方法論としてでき上がるんじゃないか、演出としてでき上がるんじゃないかなと思っているんですけど。それは今までのゲームの中身とずいぶん違うような気がするんですよ。

綾辻：ミュージカルシーンも楽しみなんですけど、とどめを刺すっていうのはいいですね。体験版だから、まだとどめを刺していないんですけど、盛り上がりそうですね。

ご存じ天外魔境 企画・監修者



広井王子

カブキ伝発売でようやくひと休みかと思ったら、すでに天外Ⅲに着手しようとしている総帥。「蟹気楼帝国」などの大ヒット小説を執筆しながら、天外魔境シリーズを制作。そして当然レッドカンパニーを率いている強烈なお方、としかいいようがない。

広井：ボスキャラの4人が、要は西欧モンスターです。海外のホラー映画でよくあるじゃないですか。必ずこれで倒せるというのが。その雰囲気を入れたらいい話から、あのとどめというのはできあがったんです。

最初はドラクエとFFのパロディを考えた

広井：ゲーム自体としても、京都からロンドンに行かせるときに、そこでパロディをやっちゃおうと思っていました。本当はあの場面、棺桶を引きずるはずだった。棺桶も引きずり、なおかつ横バトルという、ドラクエとFFをパロディ化しようという企画でした。そこへカブキを入れたらどうなるかなという発想で考えていったんです。

綾辻：天外のシリーズは、いい意味で節操がないですね。何でも入れちゃってという感じでやっている。本当に制作者が楽しんで作ってますね。

広井：一番最初は、江戸と京都と神戸っていう、三都物語でシナリオを書いてたんですよ。そうすると、ジライアと卍丸の天外のイメージを引きずり過ぎちゃうんですね。で、ちっとも「カブキ伝」にならないという問題があったんです。

そして困ってたら「いっそ、ドラクエとFFにしよう」と叫んだやつがいて、それはいいかもしれない、と思いました。どうせロンドンはパンクだし、カブキってパンクだよなみたいな無責任なノリでした。

綾辻：そういう節操のなさ、天外シリーズの強みだと思いますけどね。天外魔境が登場したとき、C

D-ROMのゲームはとにかくしゃべるっていうのにやっぱりひかれました。その後、いろんなゲームが出て、しゃべらせ方もけっこう難しいと感じるようになっていきました。

広井：そうなんですよ。

綾辻：見てて、もういいから黙ってくれて言いなくなるようなやつもある。天外の場合はそれがいい。その辺はきつと何か、演出のタイミングがいろいろ結果じゃないかな。いろんなビジュアルがないような気がするんですよ。全部生きてるっていう。

広井：ネタをばらすと、パートごとに監督がいるんですよ。ビジュアルシーンを全部通してやっている辻野寅次郎（天外シリーズのメインキャラデザイン）がいて、全体を作っている美術監督、容量計算をしながら動画をいじる動画監督がいます。

談

広井王子

レッドカンパニー 総帥

VS

綾辻行人

ミステリー作家



がパソコン人気RPG「プリンファン必見」の内容だぞ。

そのほかにプログラム関連で、演出監督が2人、シナリオライターが3人入って監督会議をやっているわけです。その中でこのメッセージは要らないとか、ここでしゃべると、次の演出に響くとか、1回しゃべったら吹きかえとかいう作業をやっています。だからむだなシーンがないんですよ。

綾辻：本当はぼくは小説でも映画でもシリアスなものが好きなんです。コミカルな内容は受け付けられない人間なんです。天外はそういうぼくを笑わせるくやしいソフトなんです。カブキや菊五郎に笑わされてしまう自分がくやしくて。

広井：実は当初、カブキ伝のシナリオには菊五郎が入ってたんです。容量でパンクしまして、カットになってしまったんです。

シナリオ上、行っても行かなくてもいい、ロンドンの真ん中のどこに入っていたんです。もう一回、因縁の対決っていうのを、ほんとうはストIIみたいにやりたかったんですけどね（笑）。今回はいろいろなパロディをやろうと、いろいろ考えたんですよ。

綾辻：必殺技とか。

広井：そうなんです。そうしたら、それは別プログラムだから無理だっていわれました。手があったらやるって言ったきり全然やってくれない。それでカットになっちゃったんです（笑）。

綾辻：カブキを使うと、何でああいうふうに、度を

越したようにふざけるんでしょうか。

広井：だれが書いても度を越していくんですよ。もう完全に一人歩きしていると思います。カブキ伝に閱してはもはやユーザーを無視してますよね（笑）。

まだ天外IやIIは、ユーザーをちゃんと見てるんですよ。キャラクターゲームだと言いながら、卍丸はあんまりしゃべっていないし、ユーザーがなりきれないように作ってあると思うんです。

今回は、もう完全にキャラクターゲームですから、あれだけ無意味にしゃべられちゃうと、ついてこれないユーザーっていうのもいっぱいいるだろうなと思いますよ。

ミステリー同様、伏線があってほしい

広井：綾辻さんは実際、どのキャラクターが一番好きですか。

綾辻：カブキ伝はまだわからないのですが、今までは卍丸が好きなんです。「我が道に敵なし」のシーンがカッコよくて。あのアニメーションが出たときは、石になっちゃいました。

広井：綾辻さんは、作風とふだんの思考の方向性は、あまり結びつかれない方ですね。

綾辻：ミステリーに関してはこだわりがあるんですが、ゲームをやっているときも、結構展開の論理性

にはこだわってしまいますね。前にちゃんと伏線をおいておけると喜ぶ方なんです。

天外IIで言うところ、最後の大文字の送り火があるでしょう。あれは感動したんですよ。つまり、何か意味ありげな、つながりがありそうな名前ばっかりだと、ちよつとひっかかったんですよ。それがあ

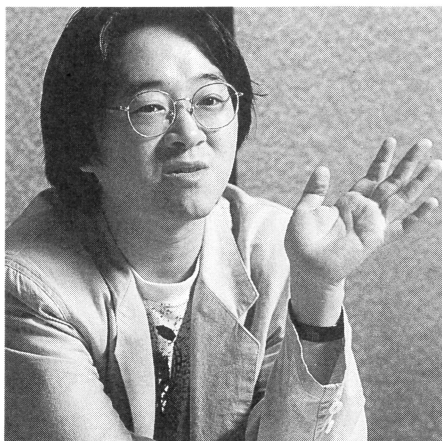
PC エンジンユーザー代表!? のミステリー作家



綾辻行人

87年に「十角館の殺人」でデビュー以来、奇想天外な本格ミステリーの作品を続々と発表している、日本を代表する推理作家、でありながらゲームマニア。対談中に登場する「迷路館の殺人」はアドベンチャーゲームファンにおすすめの傑作だぞ。

（次のページに続く）



のエンディングでしょ。天外Ⅱ最大の感動を味わうことになりました。

広井：開発スタッフのチームワークで、アイデアがいろいろなところから出てきた結果です。

綾辻：特に天外魔境のチームの規模は、普通のソフト開発の4～5倍はあるんじゃないですか。

広井：制作が終わらないと顔を見ないスタッフが、いるんです。今回打ち上げて初めて顔を合わせてお礼が言えてよかったなあと思っています。本当に一年では大変ですよ。みんな、土日も会社に出てやっていたというのを聞いているし、相当つらかっただろうなと思ってます。

一番最初にうそついたらつたんです。動画の枚数は500枚ぐらいでやろうとか。ありもののマップでいいよとかね(笑)。今度は、江戸と京都と神戸だから、神戸だけ作れば、あとは前使ったやつで組めば大丈夫だよと言っていたんです。

ところが制作を開始してみるとロンドンになっちゃったりとか、この辺もつと動かないとかやっていると、前より動画の枚数増えちゃったりとか、うそばかりついたらつたから。それでも期限通りに、みんなスケジュールはびしっと守ってあげてるのは、すごかったですね。当初予定の5倍ぐらいに膨らみました。

でも当初の通りだったら、製品にならなかったでしょうね、多分。やっぱり天外だって言えなかったと思うんですよ。500枚なんて、体験版で終わってしまうからですね。

天外魔境Ⅲは九州・沖縄が舞台腰までの高さの原稿を作る!

綾辻：ところで天外Ⅲの制作はどうでしょうか?

広井：ええ……来月取材で、宇佐神宮からずっと九州を……

綾辻：続断する?

広井：そうですね。天草のあたりをちよつと回って、沖縄へ飛んで、沖縄でちよつといいネタを拾いに行こうかなと思ってます。竜宮伝説を琉球にひっかけてやろうかなとは思っているんですけども。

綾辻：いつごろになるんでしょうか。無責任な話で。

広井：来年いっぱいはいかっちゃうと思うんですよ。

綾辻：そんなに早くできます? シナリオだけで来年の夏までいくぐらいだと思っていました。

シナリオの総枚数で何枚ぐらいになるんですか。

広井：枚数で考えたことはいんです。腰ぐらいあります。原稿用紙で。

綾辻：手書きの原稿用紙四百字詰め?

広井：ええ。

綾辻：2000枚? いや……。

広井：それじゃ済まないんじゃないですかね。

綾辻：昔、いつのときだったか忘れちゃったけど、堀井雄二さんが、ドラクエのシナリオは大体1000枚だとかいう話を聞いたことがあるんですが、そんなものじゃないんですね。

広井：CD-ROMですから、しゃべっちゃいます

から。ナレーション用の台本がいりますから。

綾辻：大変だな……。いつもしゃべりの台本とメインの台本と、全く分離してつくられるんですか、最初から。

広井：そうです。初めにしゃべりの台本ができてい るんです。ポイントが全部決まってる、ここでこうやる、ここでこうやる、ここでこうやるというイベントと、それに絡むしゃべりのせりふがありますよね。そのシーンのアニメーションは、全部初めに決 め込みなんです。それにゲーム上の設定が付帯事 項でついてくるんです。

綾辻：それも大変な話ですね。

広井：そうなんです。だから、ゲームのプログラムを始めているときには、もう音入れしているんです。当然直せないんです。つじつまが合わないからって直すのは非常に苦しくてカットしかないんですよ。だからカットを見越して余分に録ったんです。

でも今回、ほとんど入ってしまいました。びつくりしてます。何かあったときのために、差しかえ用にいっぱい作ったんですけど、そういうのも全部入った。だから、しゃべりのアニメーションシーンで一時間半のドラマみたいになっています。

綾辻：それでⅢの話の続きですが。

広井：ぼくとしては、もっと中国つばいにおいを入

れようかなあと思っっています。

綾辻：Ⅲで完結になるんですか。

広井：はい。完結させます。一応、火の一族のお話のエンドマークはつけようと思っているんです。

いろいろおもしろいところがいっぱいあってね。九州は行ったことがないから、楽しみなんです。カブキをやっているときに、宇佐、USAかって言うて。ああ、いかんいかん。Ⅲはこういうふうにかえちゃいけないかと思っ(笑)。

キーワードは琉球と卑弥呼音楽は大物を起用したい

綾辻：どうなるかわからないような気がするな。

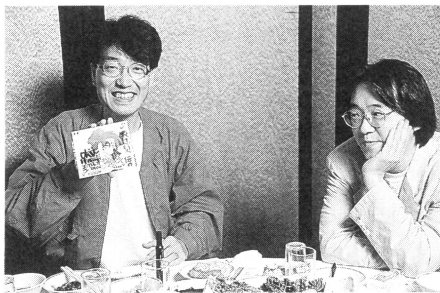
広井：こういうふうにかえちゃいけないぞとか、こうじゃないんだみたいな反省はときどきありますね。古代史なのに、なにパロディやってるんだという。あそこだけ埋め込みの世界にしようとか、そんなこと考えてないですからね。いや、本当に。

綾辻：ぼくらが書いているミステリーのトリックも、そういうノリで最初思いつくんですけれどね。「こんなばかばかしいことあったりして」というところから始まるんです。それをどう肉づけするかですけど、発想は、ほんとにばかばかしいことでものね。

広井：ええ、そうですね。だから、今回は、沖縄の竜宮というのをどう読み替えるかというこ

と。それから、九州のほうの卑弥呼をどう読み替えるか。たまたま「ヒ」っていう字がついてるんで。それをどう読み替えていくかという、2つのポイントがあります。そのほかに天外の大きなテーマで「おれたちは多国籍民族なんだ」っていう部分をどうするかということなんです。

たまたまCD-ROMというのが、さまざまな音



楽が使えろという特性があるんで、どうやっても今回は、日本と韓国と中国と東南アジアの音楽を入れようと思っています。そのメロディーラインをどうにかして作りたいと思って、実は今からもう音楽発注は、いろんなところに声はかけているんですよ。

綾辻：その候補の名前は出せないんですね。

広井：今回のカブキ伝の影響が大きくて、いろんなレコード会社がやらせてくれてきているもので、かなりいいアーティストが参加してもらえそうなんだ

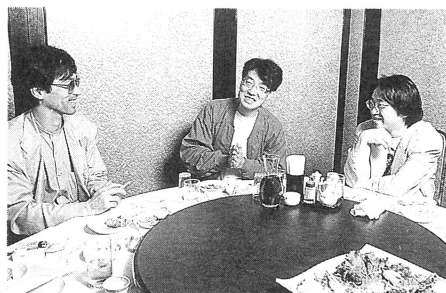
す。で、一部では、ディック・リーは任せておけていう人もいらっしやいますね。僕はジョン・ウィリアムスでどうだろうって言ったんですけど、ばかやろうって言われて（笑）。ミック・ジャガーでもいいんだって言ったら……。沖繩系のアーチストも、やっぱりほしいですね。

Ⅲの規模はⅡ程度の予定 ただ、何かが付くかも？

綾辻：ところで、舞阪さんの「プリンセス・ミネルバ」はPCエンジンに移植しないんですか。

舞阪：えっ……。いや、それは、考えてはいますけど……。

綾辻：ずいぶん答えに苦しんでますね……。笑）。話を天外Ⅲに戻しましょう。Ⅲはどのくらいの大きさになると考えていらっしやるんですか。



▲紹介者の舞阪氏と、対談中のふたり。ミネルバのPC移植は、なんか秘密がありそうだ。

広井：いえ、もう天外Ⅱぐらいだと思っています。あれ以上はやっぱりつらいですよ。もしあれ以上だったら、歩く速度を上げるとか、敵の出現率を下げるとかして、調整しようと思っています。時間的には60時間ぐらいと考えてはいるんですけど。

綾辻：もっと大きくしてもいいですよ。作る側は大変でしょうけど。小説でも終ってほしくない物語ってあるでしょ。それと同じようにずっとやり続けた

いゲームがあってもいいじゃないですか。

広井：実はまだアイデア段階なのですが、60時間プラスアルファというのを考えています。

プラスアルファというのは要するに、○○○○とか、×××××××の×××のことです。△△△△△に……。編集部注：この部分は広井総帥から強力な報道規制がしかれ、締切直前に削除されてしまいました。詳しい内容はⅢの発売までお楽しみ、ということになりそうです。

この部分、知りたいよね、知りたいよなあ、ほくも聞いてびっくりしました……。ごめんなさい）

綾辻：それやってほしいな。

広井：それがちょっと宇佐にネタがありそうなので、ちょっとおもしろいことを考えて、それを調べに行こうって。本のほうでは調べをやらしているんですけど。

突然の参加表明？ 綾辻氏も天外Ⅲ制作か!?

綾辻：Ⅲはウワサ通り、今までの主人公がパーティを組む、オールキャストのゲームになるんですか。

広井：それはありません。約束します。新キャラクターを使います。坂東地方はジライヤ、大和地方は己丸、九州・沖繩は……という感じで考えていますから。

ところで、綾辻さんはゲームのシナリオをやってみようという気はないんですか。

綾辻：気持ちとしてはあるんですけど……。『迷路館の殺人』という本ではダンジョンを題材にした、ゲームに近い世界を作っていましたからね。あれはもしかすると、ゲームから大きく影響を受けていたんじゃないかと後で気が付きました。

広井：綾辻さんは本当にドンデン返しがお得意です

から、ゲームにはとても向いていらっしやると思います。『迷路館』はあのままアドベンチャーゲームにできると思います。

もし興味がありましたら、ぜひご協力お願いいたします。イベント関連の建物の仕掛けとか……。今回の風山遊園地のようにみんなでアイデアを出し合って作るとかね。『綾辻館』を1つ作ってもらいますよ（笑）。

綾辻：なんだかすごい話になってしまいましたが、最初にも言った通り、このシリーズの節操のなさをもっと押し進めたソフトを期待しています。関わることになるかもしれないですが……。笑）。

広井：がんばります。今度は100万本（笑）をめざして作ってみたいと思いますので。

そもそも天外魔境の立ち上げ時は「CD-ROM、3万本で行くか？」という感覚で始めたものですから、やっとなゲームの中心に押し寄せてこれたかと思っています。3万から100万本、化けたな、と思わせるように、100万ユーザーに向けて作ってみたいと思います。

もし今からカブキ伝を始める方がいたら、一言アドバイスさせてください。

カブキ伝はあまり真剣にやらないでください。ばかばかしさをどれだけ楽しめるか、というゲームになっています。それがエンターテインメントだと思います。

こうして対談は幕を閉じた。本当はこの分量の約6倍以上の話があったのだが、今回のテーマだけでは紹介しきれない内容や、あまりに“ピー”なことや、絶対書いてはいけない（と広井氏に念を押された）ことなどを泣く泣く捨てさせていただいた。

次なる「天外魔境Ⅲ○○○○（勝手に想像してください）」はもう動き始めている。みんな期待して待とう。

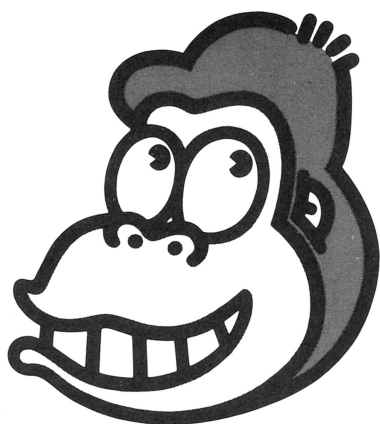
▶というわけで、聞き手となつていた綾辻氏と、語りまくる広井氏の対談は意外な話が山盛りで終りました。



1作ごとに進化する天外。Ⅲをお楽しみにね!!

剣と魔法で冒険の夏。
 気がつけば、パッド
 持つ手も真っ黒!!
 んなわけないかあ!?

MONTHLY PC ENGINE



愛読者 アンケート

ビッグな夏休みを過
 ごしているかな?
 宿題や遊びに疲れた
 ら、アンケートで気
 分転換してねっ!!

この本について

1 月刊PCエンジン9月号で、おもしろ
 かったものを3つ選んでください。

- ①CD-ROMカプセル3発売直前特集
 ②風の伝説ザナドゥ ③悪魔城ドラキュラX
 ④イースIV ⑤三國志III ⑥スーパーダライ
 アスII ⑦蒼き狼と白き牝鹿〜元朝秘史〜
 ⑧麻雀オンザビーチ ⑨チャンピオンシップ
 ラリー ⑩インペリアルフォース ⑪幽遊白
 書 ⑫ただ今勇者募集中 ⑬PCココロ
 ⑭モンスターメーカー ⑮ルインパーク
 ⑯アイレム新作RPGタイトル発表 ⑰エメ
 ラルドドラゴン ⑱YAWARA!2 ⑲連
 載小説/ブラッド・シティ ⑳PCエンジン
 + ㉑真・女神転生世紀末TOKYOサバイ
 パル ㉒エンジン倶楽部 ㉓風雲カブキ伝発
 売記念対談 ㉔突撃!!バーチャル野郎 ㉕遊
 楽専門誌 ㉖風雲カブキ伝イベントガイド
 ㉗千葉麗子のゲートルで行こう ㉘究極の攻
 略 ㉙ラングリッサー ㉚1552天下大乱 ㉛ウ
 イザードリィI・II ㉜激烈技スベシヤル
 ㉝プリンセスカフェ ㉞マーシャルチャンピ
 オン ㉟フェイスボール ㊱秘密の花園
 ㊲フラッシュハイダース ㊳女神天国 ㊴ソ
 ードマスター ㊵ゴジラ ㊶機装ルーガ
 ㊷スーフファミ・メガドラ・ネオジオソフト情
 報 ㊸まんが・事勿エンジン御殿 ㊹別冊付
 録・激烈技パーフェクトコレクション『技』

2 あなたは『月刊PCエンジン』を買う
 ときにどんな行動をとりますか。多い
 ものを3つまで選んでください。

- ①ほとんど内容を確認せずにレジへ持ってい
 く ②表紙の文字を見ておもしろそうなら中
 身は見ずに買う ③ちょっと立ち読みしてから
 買う ④他誌と内容を見比べてよさそうなら
 買う ⑤付録がよければ本誌の内容を気に
 せず買う ⑥立ち読みですませてしまい買
 わないこともある

その他について

3 次のソフトの中で、あなたが購入しよ
 うと思っているソフトがあれば答えて
 ください。(いくつでも)

- ①イースIV ②風の伝説ザナドゥ ③モン
 スターメーカー ④悪魔城ドラキュラX
 ⑤この中には買いたいソフトはない

4 あなたは、7月10日発売の『天外魔境
 風雲カブキ伝』を買いましたか。

- ①買った ②これから買う ③買わない

5 スーパーファミコンユーザーの人に聞
 きます。あなたは、7月10日発売の『ス
 トリートファイターIIターボ』を買いました
 か。

- ①買った ②これから買う ③買わない

6 あなたがいま、ゲーム関係以外で関心
 (興味)をもっていることからや物を、
 次の中から選んでください。(3つまで)

- ①Jリーグ ②プロ野球 ③F-1 ④大相
 撲 ⑤アミューズメントパーク ⑥劇場映
 画・アニメ ⑦TVドラマ ⑧TVアニメ
 ⑨AV等の電気製品 ⑩音楽 ⑪ファッショ
 ン ⑫まんが ⑬その他

7 あなたが尊敬する(あこがれている)
 実在の人物名を一人答えてください。
 (家族は除きます)

8 PCエンジンソフトの中で、あなたが
 プレイして良かったと思うソフトを2
 つ答えてください。

9 発売前のPCエンジンソフトで、1番
 ほしいものを一つ答えてください。

10 あなたがPCエンジンに移植してほし
 いと思っているゲーム名を1つ答えて
 ください。

11 あなたがよく読むゲーム雑誌は何です
 か。その番号を書いてください。

(2つ以内)

- ①ファミリーコンピュータマガジン ②ファ
 ミコン通信 ③ヒッポンスーパー! ④勝ス
 ーパーファミコン ⑤Beep! メガドラ
 イブ ⑥ゲームボーイマガジン ⑦ゲームス
 ト ⑧LOG-IN ⑨コンプティーク ⑩
 ポプコム ⑪PCエンジンFAN ⑫勝PC
 エンジン ⑬メガドライブFAN ⑭ゲーム
 ボーイ ⑮増刊ファミコン通信攻略スペシ
 ャル ⑯Theスーパーファミコン ⑰電撃ス
 ーパーファミコン ⑱電撃PCエンジン ⑲
 電撃メガドライブ ⑳電撃王 ㉑V-ジャン
 プ ㉒月刊ファミコン4コマ王国 ㉓少年ガ
 ンガン ㉔アスキーコミック ㉕電撃コミッ
 クGAO ㉖コミックコンプ ㉗コミックゲ
 ームスト ㉘ガンガンファンタジー ㉙コミ
 ックドラゴン ㉚その他

応募のきまり

右のとじこみはがきの裏に回答欄が
 あります。このページのアンケート
 の答えを記入してください。抽選で
 119名に、93ページで紹介している
 プレゼントが当たります。ほしい賞
 品の番号と、必要なことから書き、
 必ず41円切手をはって送ってくだ
 さい。しめきりは8月28日消印有効。
 当選者の発表は、9月30日発売予定
 の「月刊PCエンジン」11月号です。

・どどん応募してね・

90ページのアンケートに答えてプレゼント
合計119名に当たる!

をもらおう!! 応募のきまりをよく読んでね!

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に入賞された方は、この号の他の懸賞に入賞できない場合があります。

BIG PRESENT

SCD-ROMソフト
①
ハドソン提供
CD電人〜ロカビリ天国〜
5名

SCD-ROMソフト
②
マイクロキャビン提供
ミスティックフォーミュラ
5名

⑥ 5名
バルスマグ
⑦ 5名
恐竜マグ
種類は変わる場合があります。

カドー提供
⑩ 6名
恐竜タラシ
トミー提供

レッズ提供
⑭ 3名
恐竜骨格シリーズ
種類が変わる場合があります。

サマーCESおみやげ
③ 3名
ローラーブレード
足のサイズを書いてね。
色の変更があります。

⑧ 3名
ダイノパークシリーズ
各3名

日本テレネット提供
⑮ 4名
天使の詩Iテレカ
⑯ 20名
天使の詩IIテレカ

SCD-ROMソフト
④ 3名
オルゴール
〜PSYCHIC DETECTIVE SERIES Vol.4〜

⑤ 各3名
恐竜ぬいぐるみ
種類は編集中で選びます。

⑨ 6名
ダイソーエッグ
トミー提供
コインを入れると恐竜の鳴き声がする貯金箱です。色は編集部で選びます。

NECアベニュー提供
⑪ 8名
卒業ポスター
⑫ 2名
卒業原画集
⑬ 5名
卒業テレカ

⑰ 10名
美少女雀士スー
チーバポスター
⑱ 20名
ジャレコ提供
すて種類は編集中で選びます。

VIRTUAL YAROU!!

●今月の現実/CHAPTER.18 THE LOST ANIMALS

「ジュラシックパーク」はいままでもなく、恐竜が今大変な人気になっている。それと共に注目されているのが、モデルなどによる恐竜の復元。現代の科学は恐竜を蘇らせるか?

●バーチャルリアリティとは――

日本語では「仮想現実感」または「人工現実感」と訳される技術。多くの場合コンピュータの中に作られたリアルで臨場感あふれる世界を体験、体感することをいう。最近家電各社がヘッドマウントディスプレイを発表するなど、ようやく本格的に動き始めた技術といえる。家で体感できる日も近い!!

view

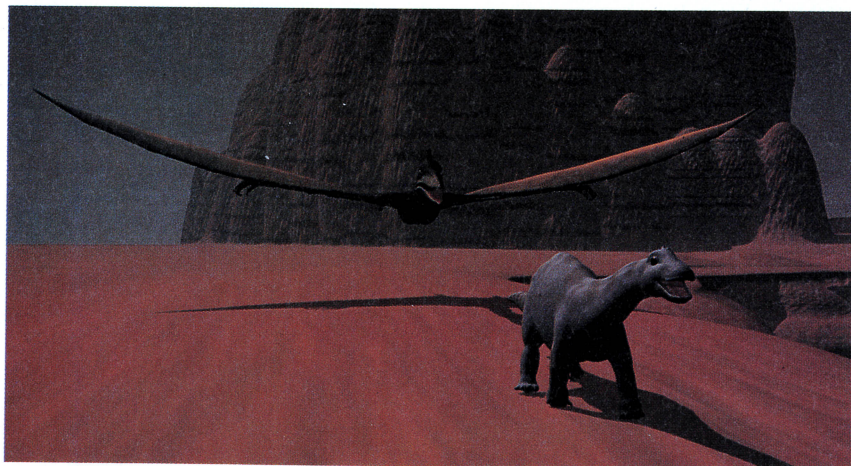
失われた生物・・・恐竜。今甦る!!

「ジュラシックパーク」では琥珀の中に閉じ込められた蚊の体内に残っていた恐竜の血からDNAを取りだし、恐竜を復活させることに成功する。これは技術的に決して不可能なことではない。しかし、膨大な予算と時間を必要とするだろう。残念ながらこの方法で恐竜を復活させるのは現状では限りなく不可能に近い。そこで恐竜の復活方法として注目されるのが実物大のモデルや、今回紹介するCG(コンピュータグラフィックス)なのだ。もちろんこれは再現であって、復活ではない。だがしかし、骨格やわずかに残されている証拠品から推測されたこれらの再現モデルは、

おそらく限りなく本物に近いものになっているだろう。さて、ここでこのページに掲載されている美しいCGの数々を見てほしい。

躍動感あふれるこれらのCGは、最新の科学理論はもちろん、なんと骨格から描かれたものなのだ。どういうことかという、コンピュータ上にまず骨格を再現する。つぎにそれに筋肉をつけ、皮膚をかぶせる、という過程で作られている。たとえばコンピュータ上でアニメーションを行うとき、通常はモデルを変形させることで動きを作り出す(以前紹介したモー

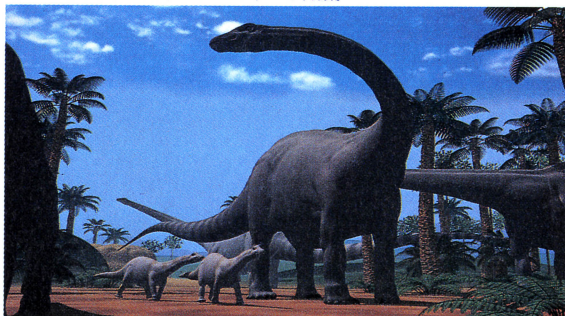
フィングのように)。しかし、筋肉まで再現したこのモデルは、筋肉の動きに応じた表面の変化を表現してアニメーションを行う。これによって、極めて自然に、リアルな恐竜をコンピュータ上に復活させることができたのだ。とにかく動いているのを見ると圧巻!



▲ここに掲載されている全てのCGは「サ恐竜」で公開されているハイビジョンCGアニメーションのもの。



▲アラモサウルスのリップルとポーの物語。

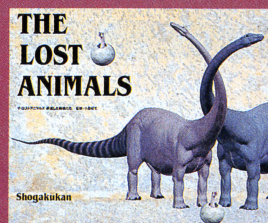


▲生き生きと描かれる様々な恐竜たち。

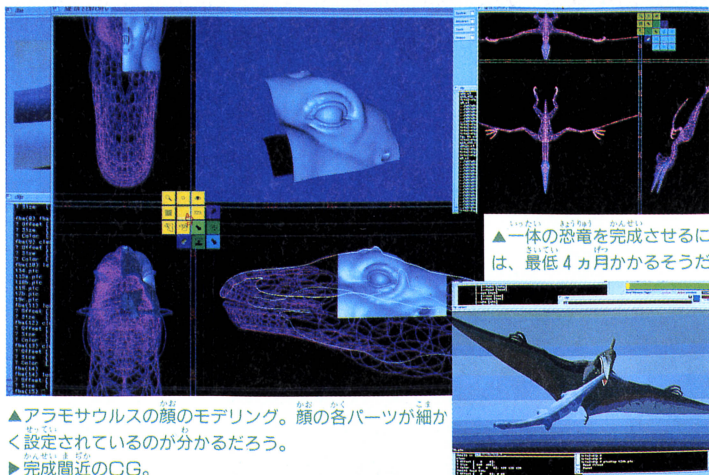


コレで君も恐竜通!?'THE LOST ANIMALS'

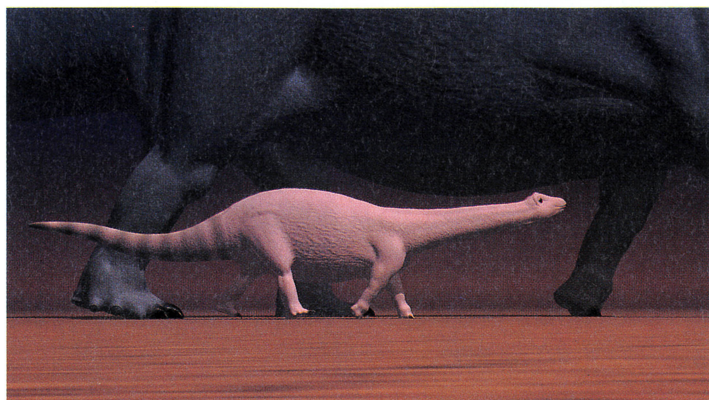
今回紹介した「アラモサウルスの親子、リップルとポーの大冒険」に興味を持った人にお勧めしたいのがこの本。リップルとポーの物語はもちろん、最新CGによって現代によみがえった恐竜たちの雄姿が多数収録された1冊だ。おっとそれだけではないぞ! 恐竜を使ったステレオグラムや、恐竜界の革命児と言われるロバート・D・バックー博士の貴重なインタビューなど、とにかく盛りだくさんな内容だ!! この1冊で、きみも太古のロマンに夢を馳せないか?



小学館、1500円。たまたま面白本なのだ。



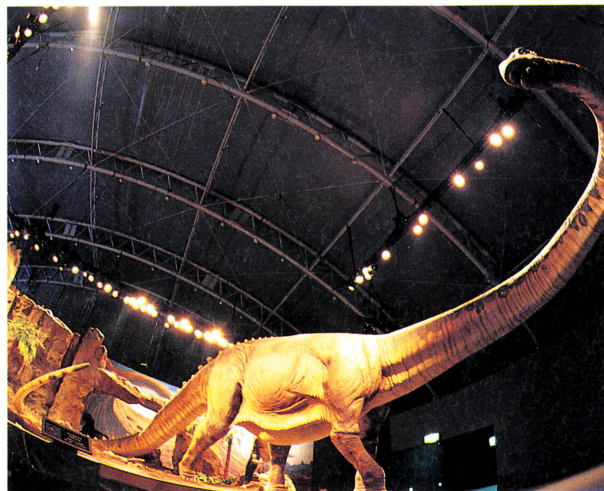
▲アラモサウルスの顔のモデリング。顔の各パーツが細かく設定されているのが分かるだろう。
▶完成間近のCG。



▲アラモサウルスの歩く姿。このシーンの滑らかな筋肉の動きは必見。

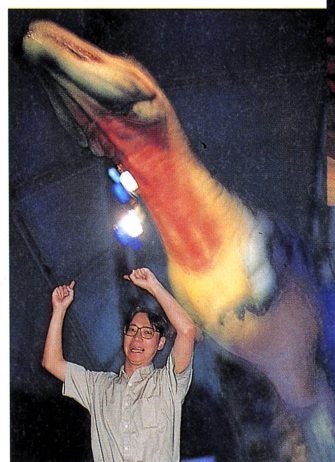
ザ・恐竜 [DINO PARK]にて公開中!!

ここまで紹介した「アラモサウルスの親子、リップルとポーの大冒険」は現在好評開催中の恐竜テーマパーク「ザ・恐竜、DINO PARK」にて公開されているぞ!! 非常にリアルな恐竜の動きに手に汗握るドラマチックなストーリーは見る価値がある。ぜひ見に行こう! 「ザ・恐竜、DINO PARK」は、8月31日まで東京ドーム前特設テントにて公開。このCGアニメ以外にも、70体にあふ超リアルな恐竜ロボットが展示されているぞ!! 大人2000円、子供1000円。



▲なんと体長20メートル!! という超迫力のティラノサウルス。他にもたくさん恐竜が君を待っている。

▼ヴェロキラプトル対プロトケラトプスの激しい死闘!! 動きも迫力満点。



▼恐竜ロボットはマックでコントロール、エアーで動く。



▲てらもーのバックに見えるのは体長15メートルもあるティラノサウルスの雄姿。

VIRTUAL REPORT

誰もが知っているのに誰も本当のことは知らない生物、恐竜。遙か昔の地球は、本当にこんな巨大な生物が闊歩していたのだろうかという気にもなる。そして恐竜といえば最大のミステリーはその絶滅。メキシコ論や周期的大絶滅論など諸説あるも未だその真相は明かされていない。まさに恐竜はその存在そのものがミステリーなのではないだろうか。だからこそ多くの人が恐竜の魅力

に取りつかれ、今回のような催しも行われるだろう。もちろんそこに登場する恐竜たちが真実の恐竜かどうかは分からない。しかし、最新の技術でよみがえった恐竜たちの持つ迫真の説得力は、きっときみを引きつけて離さないと思うぞ。



テレビの前スッキリ「GAME BOX」

君の家のテレビの前は綺麗な? 多分ゲーム機の配線などでグチャグチャになってるんじゃないかな? そんなテレビの前を綺麗に片付けてくれるのがこのゲームボックス。引出しになっているテーブルの上にゲーム機をセッティングすれば、押し込むだけであっという片付けることができるぞ。34~24、21~12インチ用と、サイズも自在。



▲傑イオスより、168000円で発売中。

次世代の書籍はコレだ!?'ビューアート'

ICカード(Huカードみたいなもの)によって情報を供給する携帯型情報端末。例えばICカードに収めた小説を液晶画面に呼び出して読む、今までにはなかった新しい書籍の形になる。250グラムと比較的軽いもの特徴。これなら満員電車の中でも片手で気軽に読書ができるね。ひょっとしたら、将来の月PはICカードで出版される!?



▲富士通より年内発売予定。価格は3万円前後とか。

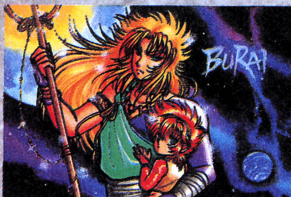
遊楽専業団

YOU RAKU SEN GYO DAN

AMUSEMENT

昔、忙しいなんて書いてたけど、あんなの序の口だった。最近は1週間に1回家に帰るペース。それでも仕事が山積みだあ(笑)。うーん。(江口団長)

画廊のハガキって相変わらず多いんだけど、今月は特に増えてたなー。春になって、新しい読者が増えたからなのかな？ 来月あたり、そろそろ恒例の画廊祭りをやれるといいんだけど……。



ハガキサイズに切った紙でもいいんだよ(静岡県・やぶのあわづ)



↑いつもていねいな装い方だね。(東京都・さつきまめ)



↑空がすくくしアルに描いてある。(北海道・早校楼)



↑2枚組は切らなくてもOKだよ。大阪府・「電」毒」和菓子に捧ぐ。しいな



↑ドラゴンクエストVの発表になったね(東京都・MIM)



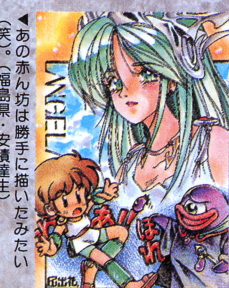
↑この構図は、なかなかいいね。(千葉県・くみP14)



↑FFVは、忙しくて中断したまんま。(新潟県・藍沢京子)



↑GW 団長は事務所を探していたのだ。(岐阜県・加納瑠)



↑団長は言、自分で弁当作った。(北海道・浜のうさへへり)



↑ソルダムってやつたことない。(栃木県・溝口へる)

「つなへいめんだらう」
(山口県、はまのりーこじ)



「そうか、最初は銀英伝だったんだね」
(東京都、秋津節)



「いーうんた、これに載ってよかったね」
(東京都、森ノキ)



「そうか、千代紙って高いの。知らなかった」
(福岡県、翠雲純)



「これは別のの、ノッパじゃなくてもOKだよ」
(広島県、竹鶴林)



「幽遊合作」
(茨城県、千葉県、長谷川、伊藤&かゆ)



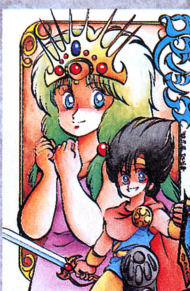
「こんな妖精だと手ごわそう」
(大阪府、さか)



「ステイラム、最初見た時電車の中で乗り過ぎた」
(笑) (山形県、魚)



「面の形が変わった反響ってあんまりなかった」
(福岡県、ひらぎ一帆)



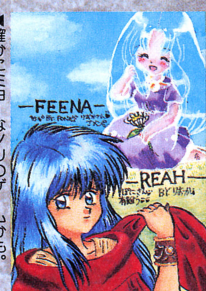
「カワイイタイプの孔明だね」
(大阪府、佐馬ゆき米)



「カワイイタイプが乗ったことないだ」
(東京都、あきせと)



「イース合作」
(山口県、おか、茨城、県、ほにゅん)



「確かにミヨナリゲームかも」
(愛知県、暁一穂)



「これ好きな人もいるみたいだよ」
(山形県、アーネスト、堀田)



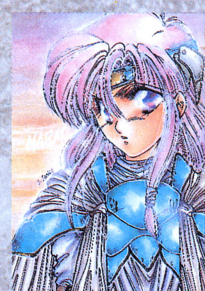
「飛び出すおバカの方、フリー集で部長の妹」
(千葉県、らうる)



「家の近所のノラ猫、よく餌付けしてる」
(宮城県、テリよしき)



「課題大変でしょ、部長もじいさんだよ」
(神奈川県、桜その江)



「これ、このCに移植されるというね」
(北海道、くるつく、中瀬雄輔)



「今月も、新さん何人もいるんだよ」
(大阪府、さりがあさき)



「色鉛筆だと利ってことはないよ」
(東京都、南アヤ)



「せつかくの北海道ですつとハンバー」
(大阪府、北田行たゆみこ)



「通属、PCANだと最近全然行っていない」
(愛知県、長良川)



「中断して、忙しくなって再開できない」
(静岡県、夢月)



「ユニオン、メジャーになったからな」
(東京都、サッパラブ、高原はせめ)



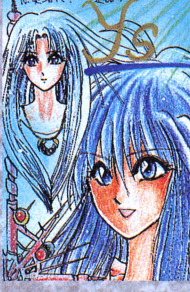
「うん、維新先生のマンガが始まったんだよね」
(福岡県、超おバカ遊撃隊)



「ビジュアル、どうなるんだろ」
(大阪府、こそ、の技けた)



「まだに」ニミニの謎がわからん」
(笑) (栃木県、まりいコン)



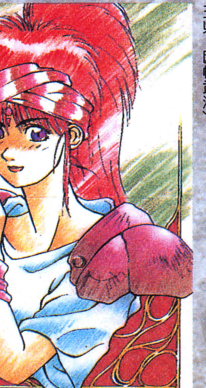
「そうか、がんばってね」
(宮城県、いずみん)



「小学館の近く、このゲーセンかな」
(東京都、虎嶺文)



「色鉛筆のタッチがうまく出てるね、埼玉県、因幡武海」



「そうか。マンガの方も頑張ってる」
(岡山県、蔵堂零一)



「仕事、どこに書かれない」
(埼玉県、ロース、堀澤大好きの指)



「E.V.合作」
(滋賀県、綿からる、千葉県、羽根)



「こいつは来ると思ってた笑」
(兵庫県、光園)



「青チユンのボーイが色っぽいね」
(東京都、ちゃん、じゃあ、るあ)



AMUSEMENT

月Pは、編集長も団長もカナヅチだけど
夏向きのアミューズメントを紹介だ!

夏のアミューズメントスペシャル

今月は、全国の夏向きのアミューズメントの中からいくつかを紹介するぞ。さらに詳しい情報や、ほかのアミューズメントを知りたい人は、下の乗行本『バーチャルアトラクション』を読んでね。

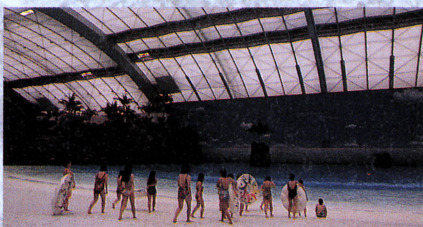
フェニックスシーガイア 宮崎

この夏オープンウォーターパーク

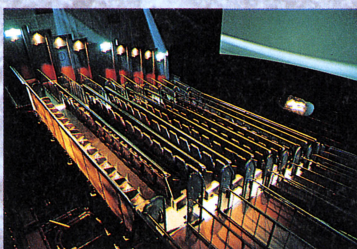
今年の夏にオープンした、できたてホヤホヤのウォーターパークが、この宮崎にあるシーガイア。ここは、開閉ドームによる全天候型的人工ビーチ・シュガービーチをメインに、体感シミュレーター型ウォーターライド・ウォータークラッシュなど、まさに夏向きのアミューズメント。

この夏、新しいモノ好きな人には、ピッタリじゃないかな?

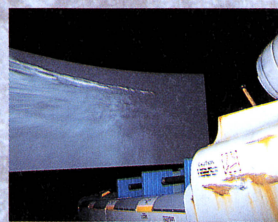
JR宮崎駅より直通バス10分、宮崎空港から直通バス25分。



◀シーガイアの特徴といえば、なんといっても、ビーチ全体を覆っている、この巨大な開閉式ドーム。このドームのおかげで、どんな天候でも、ビーチで遊ぶことができるんだ。



▲映像に合わせ6軸駆動の座席が滑らかに動く「アドベンチャーシアター」。



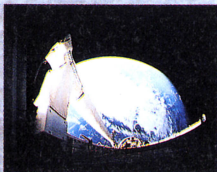
▲これがウォータークラッシュ。実際に滑ってきたボートを3軸のリンダーで支える。

日本中の映像アミューズメントが大集合!!
全国アミューズメントスポットガイド
バーチャルアトラクション 1993 94
小学館
9月中旬発売予定 1200円

サッポロファクトリー 北海道

ビール工場跡のアミューズメント

サッポロビール札幌工場の跡地を利用して作られたのが、このサッポロファクトリー。ここには、巨大なスクリーンで映像と音響を楽しむアイマックスシアターを始め、6つの館に様々なお店や施設が入っているのだ。



▲これが大迫力のアイマックスシアター。

▼ここには、様々なお店やゲーセンなどが入っている。



札幌駅より徒歩約10分。地下鉄「バスセンター前駅」(8番出口より徒歩2~3分)。

八景島シーパラダイス 神奈川

東京近郊、AS-1もあるのだ

団長が生まれた八景。八景といえば、今やこの八景島だよ。ここには、水族館・アクアミュージアムを中心に、セガのAS-1を設置した大型ゲーセン・カーニバルハウスやウォーターシュート、バイキングなどのアミューズメントがいろいろ揃っているのだ。



▲海中気分が楽しめるアクアチューブ。

▼日本初。海に迫り出したサーフコースター。



京浜急行・金沢八景駅、JR根岸線新杉田駅よりシーサイドライン八景島駅下車。

六甲アイランドAOIA 兵庫

世界最大のウォータースライダー

このAOIAの最大のウリは、世界最大のウォータースライダー・スーパーフーバー。なんと50本ものスライダーがあるのだ。このほか、野外遊園地・ダイナバーンにも、様々なアトラクションが用意されているぞ。



▲これがスーパーフーバー。見るだけでもスゴイ!

▼ダイナバーンにある、海底アドベンチャーを体験できるシミュレーター・テラビス。



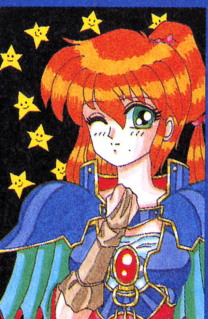
JR神戸線住吉駅、阪神魚崎駅のりかえ、六甲ライナーマリンパーク駅下車。



▶PN関連をやつてこめんね!。
(佐倉県・天使の詩の生家)



▶3Dのシミュレーター、結構すきな
んだ。(大阪府・きらり)



▶家員の配置をみるのって、団長は苦
手笑。(北海道・十六夜)



▶さすがに現状は1番乗りだつたな
あ。(香川県・MS紗亜推)



▶迫力あるめがてんのイラストだね。
(愛知県・らいつん)



▶暑中見舞いに間に合ったよ。
(石川県・ほにゃんへん)

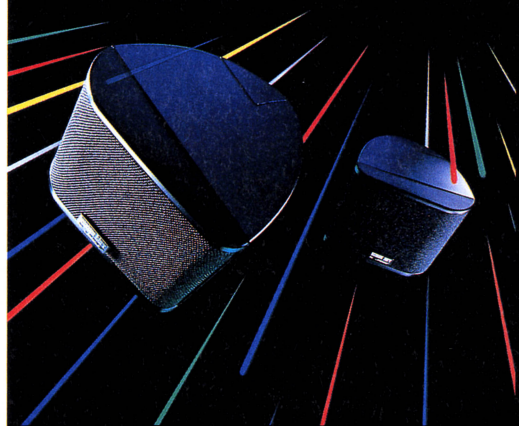
第1回ハドソンスーパーキャラバン

HI-TENボンバーマン大会

7月21日から8月31日まで。全国40都市にて開催。

いよいよキミの街にも話題のマシーンがやってくる!

これが未体験ゾーンサウンドマシーンだ!



ソフトづくりのプロも驚いたゲームに秘められている大迫力。それを引き出すマシンの凄さを、キミ自身が体感できる絶好のチャンスだ! 近くのボンバーマン大会に行ってみよう! 下の無料ダイヤルに電話をくれると、くわしい「大会」のデータと、未体験ゾーン・サウンドマシンのカタログがもらえるよ。



(画面はイース4です)

フリーダイヤル

0120-408-864 内線12

(受付時間:月曜~金曜日/10:00~18:00)

HUDSON SOFT
by **BOSE**

PAM-4Hはアンプを内蔵していますから、直接TVに接続できるスピーカーシステムです。なお、この製品は限定販売商品ですので、月間の販売台数に限りがございます。ご連絡はお早めに。

ついに「カブ伝」発売！ みんなハマっているかい？ えっ、クリアしちゃったって？ あまいいっ！ このカブ伝、1回プレイしただけじゃダメ！ 今月は、見過ごしそうなイベントや、アイテムのヒントを大紹介！ このガイドをスミカラスミまで読んで、自分で試してこそ、真のカブキ野郎といえるのだっ！！



カブ伝 イブの巻

カブキ、オロチ丸と文通発見！！



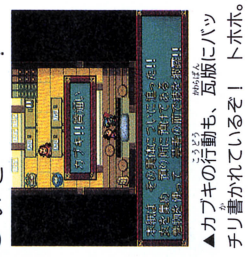
かねてから、仲の良いと評判のカブキとオロチ丸氏。今回の旅行では、オロチ丸氏から通の手紙が送られるという噂が！

瓦版を見れば、キミもわん京博士♥

京の都にある瓦版は情報満載！
12種類すべて見れば、京マニアに……！

キミは狐の嫁入りを見たか？

これを見れば、幸せがおとずれると言われる、狐の嫁入り。まだ見てないキミは、最初からやりなおせ！(つっ)



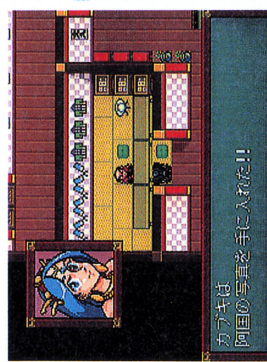
▲カブキの行動も、瓦版にバツリ書かれているぞ！ トホホ。

嵐山温泉で美女誘拐されるっ！！

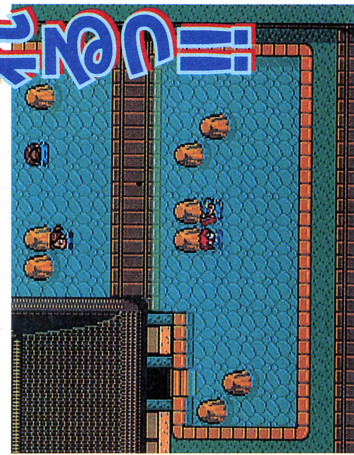
京の名所でおなじみの嵐山温泉で、入浴中の美女が誘拐された！ たまたま頭上に見合わせた、カブキ氏の顔にもと、さらわれた女性はいずれも、ナイスホテイトのこと。キミはこのシーンを見たか？

海外に持ち出し可能なアイテムがあるって本当？

事情通の話によると、このシバングから海外へ持ち出せるアイテムが、3種類あるらしい。そのうちのひとつは、嵐山名物の「嵐山こけし」。なんでも、海外の奥様方に大人気だそぞだ。



▲阿国の写真も海外に持ち出せるアイテムだ。隨身離さず、大切に持っていようね。



嵐山温泉の怪

たしかに噂えだ。
忍びの里に寄つてから、嵐山遊園地に行つたよ。したら、伴奏に合わせて、歌が聞こえたぞ。
いんやアカゲうだ！！

オウ、嵐山温泉からふらりと遊園地に行つた。で、歌は確かに聞こえたが、伴奏はなかったぞ！



▲歌う4人のどくろたち。上の2人の話、どっちが正しいのか……？

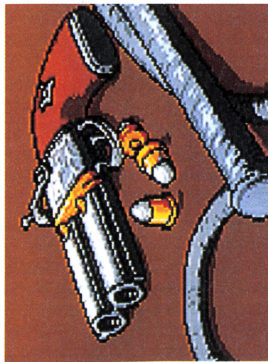
足下大好き！！

おこんには、毎度おなじみの足下。下でやんすよ。手て本が引きき、掛ける金額が変わるってごぞんじ？ だんなは豊品をもらつたことがあるかしら？



ロンドンで大人気グッズ!!

魔力の宿る銀シリーズであなとも華麗に変身!



●銀の首飾り

サーカス団の団長からもらえらるってワサ。でも、宿屋で受け取ったことはある?

●銀の拳銃

ちよつとデンジャラスなアイデム。これを先に入手してジュリアさんに会ったら...

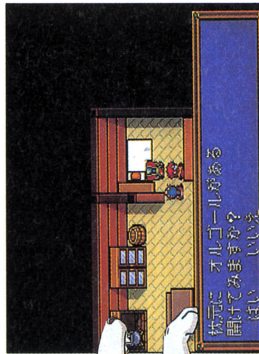
●銀の弾丸

拳銃より先に入手したら、宿屋のジュリアさんに会ってみよう。なんて言うかな?

▲これがウワサの銀シリーズ。これを手に入れたら、徹夜も解消! 女の子 (男でも可) にモテモテに.....!

内気で、何をしても自信が持てなかった私。そんな自分がイヤで、前から評判だったこの「銀シリーズ」を購入しました。すると、その日から急に自分に自信がつき、イキイキとした気分になりました...!

2つの名曲をオルゴールで!!



枕元に、オルゴールがある開けてみませんか? ばい

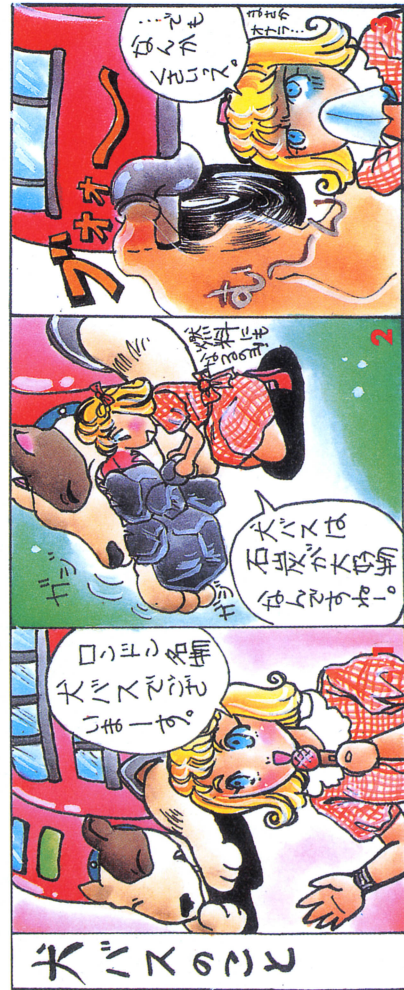
●地下鉄のテーマ

今、ロンドンのヤングのあいだではオルゴールが大人気! 地下鉄の曲は、カンタベリーの家で聴けるぞ。

●犬バスのテーマ

人気の犬バスのテーマもフルコーラス聴けちゃうぞ! ネス橋の小屋にレッツゴー!

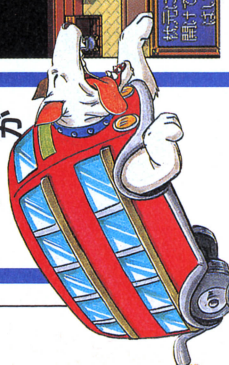
▼けこうこ見こせうぐらひとんこにあるぞ。よく探してみよう。



犬バスヤペーン

今なら回数券が1枚ならオトク!!

おかげでまだ犬バスも周年... それを記念して特別回数券発行! 今なら1枚つづりの回数券に、もう1枚回数券がついてきます!



ロンドン編

真の勇者は世阿弥!!

でも...!!

自分勝手な行動で、とても勇者とは思えないカブキ団十郎氏。そんな彼がここまで進んで来られたのも、パートナーである世阿弥氏の影ながらの活躍のおかげだろう。ロンドンでも、隠れ世阿弥ファンが急増中だ。

世阿弥さんに直撃するコト

月並みな質問ですが、あのカブキ氏と一日中一緒にいて疲れませんから世阿弥さん、ああ見えても大変立派な方なんです。ただ、少しせこ



あ、モーニングビル祭に会わずに、ドーバーを出ようとしたかな。世阿弥さん、ええ、そうですね。まあ、これからもう暖かい目で見守ってください。



▼もののしり博士、世阿弥さん。彼の忠告を受けたあなたは、あわてんぼっただい。

▼そのクールさと、仮面の下の謎めいた素顔が女の子たちのハートをくすぐるみたいです。



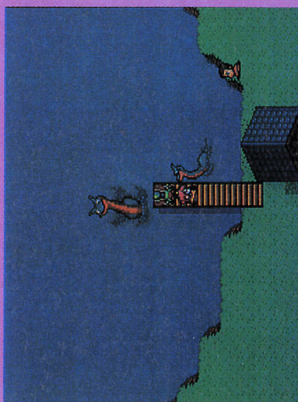
ストン謎の人物!?



▲謎の人物の正体は、いかに?

ネッシー捕獲のウワサも...!? キーワードは「蒼き狼」か!?

ロンソンの古代遺跡ストーンケンジに、なにやら怪しげな人物がうろついているらしい。ジョーンズ博士? という話もあったが、目撃した人の話を聞くどころも違いうらしい。何やらその人物は、UEOに詳しい、ヤオ...なんぞかどを乗っているらしい。また、最近では、ネス湖で巨大な竜電らしきものを目撃したという噂もどひかっている。ロンソンのミステリ一話はまだ病むぞいぞ。



▲ロンソンのミステリーはまだまだ病むぞいぞ。

「わらじ、謎の人物の話では、ストーンケンジから、青い光が天にむかっているのを目撃したらしい。また、ネス湖で巨大な生物と話をしたというバングからの旅の芸人どめられる一行は、「蒼き狼」の行く末をきいたという事実も明らかにされている。どうやら、どつとつ話には共通するものがあるようだ。確かめる必要があるかも。

ゴート屋敷からまた宝箱がっ!?

バグ崩壊のツカか?

悪魔の王へ転嫁か。政治権を握るゴート。



ゴート男爵。警察による家宅捜索で、また隠されていた宝箱が発見された模様。これまでの捜査から、地面を掘ることが可能なシエットモグが発見されたのは、ご存じの通り、そのモグらを使った捜査の結果、今回の宝箱発見騒動となったわけだ。さらに、庭からもどつとつ宝箱が発見され、隠し部屋のものともあわせると4個に。また隠し部屋の宝箱からは、「海王の咒」、氷のルーン、などの貴重なアイテムが発見された。驚き、警察はゴート屋敷への立ち入りを許可してないが、もし取り忘れていたら、こっそり取りにいこう。

を利用して、ありとあらゆる悪政を行ない、先日検挙された

ロントへ橋落ちる!!

昨日、ロントへの名所とて言へば、ロントへブリッジが爆発により落下した。という事件が発生しました。犯人は遺失した。という話です。

犯人のサル、川に流され行方不明



やっーと!!
オレの出番がやっで来たぞ!!



▲犯人に詳しいという火の一族ジラ、アイさん。

「知ってるよ。あの馬は、いつともそうなんだ。打倒火の一族なんて言っているけど、毎度のごとく失敗するんだよ。今度は橋を落としたって? かつ、相変わらず馬鹿だね」と言うジラアイさんのお言葉です。金入りのお馬鹿で、えええと仕掛けた爆薬を吹飛ばした模様です。なお、犯人は「負け勝負だ」と言ったとか。

美人3姉妹の頼みはきいた!!



とある町で、勇者一行に親戚の娘の頼みを聞くと、はたしてきいたか?...

▲きれいなお姉さんは、好きですか? てもお気を付けて...

ペガサスの競馬を体験したか?!

競馬のさかんなロントで、また新たな競馬が発見された! その名も「ペガサスの競馬」。高い所から落ちると見られるというが、それは見たか?

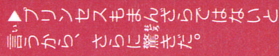
ホーワースに道真屋が!!

ホーワースの道真屋とは、いい品揃えがあるらしい。だが、この道真屋、神出鬼没といつ出調するが不明らしい。どこに調べるか不明らしい。どこに調べるか不明らしい。どこに調べるか不明らしい。

パッシュ富士山ブライトンで大モテ!!

追る!

ロンドンが世
界に知られて
ス、その
娘、その
はじ



あの千年のカルネさんもビックリ!!

[illegible]

「カブ伝」音楽CD絶賛発売中!!

天外魔境
「風雲力づく伝」
超絶大絶賛
中絶中

ハドソン 定価7800円

奇想天外 Vol.8



いよいよ、待ちに待った「カブ伝」も発売!! これで総帥もホッとひと息。のはずなんだけど……。次は……!?

祝!!「カブ伝」絶好調発売記念号



▲志村高校の図書室で集団インタビューを受ける総帥。

広井王子総帥の口からデマかせ!! 出前スペシャル

志村高校ご訪問の巻

ありがたや、ありがたや! いやあ! 「カブ伝」が好評でうれしいぞ。これも、みんなのおかげであります。感謝、感謝! 特に「カブ伝」でDÚÓ-Rを買って、はじめてRPGをやりました。という新しいユーザーが、いっぱいいたのには、びっくりし、また、すごうれしかったぞ!

これからも、カッコイイ「天外」やバカな「天外」と、きついろいろな物語が誕生する可能性ができたと思う。そろそろ「公認、天外教団」なるものが作られてもいいと考え始めた。信者諸君! いかかであろうか!? ぜひとも、武道館で〈天外教団祭〉をやりたいものだ!! これも、諸君の布教活動にかかっているぞ!! オレも考えてみるのでよろしく!!

「カブ伝」発売記念LAOXイベントレポート

7/10秋葉原はカブキフィーバーに見舞われた!?

あの和氣氏も来た!!

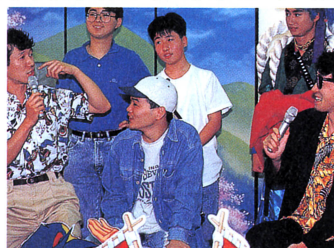


▲総帥や声優さん達と記念撮影ができたのだ。

7/10早朝からつめかけたファンの歓声が、秋葉原LAOXイベントフロアを包む。売り場に用意された2500本のソフトが完売に近づくほどの熱気。あ、鬼のPQ和氣氏も会場に姿を現し、そして、唸るほどの大盛況! まさに空前の大イベントが「カブ伝」発売を祝しておこなわれたのだ。広井総帥、カブキ役の山口勝平さん、世阿弥の速水奨さん、ブッシュの塩屋翼さん、ガーブの小杉十朗太さんにビデオのカブキ役石渡さんを迎えて、ユーザーとの記念撮影会や、質疑応答などで大いに盛り上がったぞ。

待ちに待った発売だけに会場に来てくれたユーザーも楽しんで参加していたぞ。

総帥、声優陣が大集合!! 超盛り上がり大会だ!!



▲思わず爆笑の質問も飛び出し、場内も賑やかに。塩屋さんのブッシュつつこみは大ウケ。



▲参加者全員には、ビデオ「電々の伝」をプレゼント。抽選会による賞品ももらえたんだ。

イベント反対派の和氣氏だったが…



ドヒヤーツ! 売れておる! すげいぞ! 勢いは止まらない。これじゃ本気で「カブ伝?」を考えなきゃいかん……。いや、待てよ、その前に、なんとか総帥の休みグセを叩き直して「天外3」のプロットをまとめさせなければ……う〜ん。あの人、また行方不明なんだよな。少年サンデーの原作はちゃんと書いているのに、ハドソンの会議はすぐにサボっちゃうんだから、まったく、しょうがねえよな。

みなさんからも、総帥に抗議のハガキを出してください〜! 和氣は困っていま〜す!! 「天外3」はじめてくれ——ッ!!

とおっしゃる和氣さんです。こんちは、きそてん担当のマッシーです。あの鬼の目にも涙……じゃないけど、イベント反対の和氣さんがこの反響に気をよくしてくれたみたい。これなら次回作にはドバツと羊を出してくれるかもね。大期待!

「カブ伝」製作レポートファイナル

今回は、グラフィックツールを作成されたみなさんにお話をうかがってみました。

▶とにかく、みなさんのお疲れ様でした。が遊べるのですね。



●ツール部隊が結成されて1年がたちました。少しずつですが、我々のしてきたことの成果が見えてきているような気がします。これからもゲーム機のパワーを100%でも200%でも引き出すためのツールを作っていきたいと思います。

(松下)

●今回「カブ伝」で使用された、キャラエディタは私達が初めて作ったツールで、「カブ伝」に一番初めに導入されました。今までのツールより、かなりグレードアップされています。実際

に、ツール上でカブキがアニメーションしている姿を見て感動しました。(小関)

●普段あまり、目立たないツール部隊ですが陰で努力しています。(榎谷)

●入社して5年、やっと縁の下にも光が当たってうれしい!(熊岡)

●今後、より高品質のゲーム開発のためにツールチームも更に努力します。(田坂)

●取材なんて初めてなので、びっくりしてしまいました。これからも、ゲーム制作者がより使いやすいツールを開発していきたいと思っています。(法福)

キャラコンファイナル!! 7月30日までうけつけるぜ!!

いよいよ次号結果発表!!

7/10付けでカブキ大逆転! 宮城県の菅原さんの攻勢がきいた。30日まで受け付けるぞ。

- | | |
|---------------------------|-------------------------|
| 1 カブキ団十郎(II、カブ伝) 30810票 | 6 みこし(II)6340票 |
| 2 戦国丸丸(II)28210票 | 7 絹(II)4010票 |
| 3 世阿弥(カブ伝)27940票 | 8 ツナデ(I)2900票 |
| 4 カーメンカーメン(I)10300票 | 9 オロチ丸(I)2650票 |
| 5 マントー(ALL)8000票 | 10 キクゴロウ(II)2420票 |

で Tシャツプレゼント

カブ伝スタッフTシャツを10名に!!



てなわけで、カブ伝発売を記念して特製Tシャツをプレゼントします。宛先はこちら。

〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館 月刊PCエンジン カブキTシャツ係

きそてんHP(ニフティ・サーブ)只今開催中!!

先月の応募から一月、12人のユーザーが参加してくれた、「きそてんHP」は無事スタートいたしました。毎日日替りかわるメッセージや天外ネタなどで盛り上がっています。参加してみたいというユーザーは右を見てくださいね。

きそてんHPへの入り方

ニフティサーブは、パソコン通信ネットのひとつで、パソコンショップで手に入るイントロパックなどで入会できます。ニフティにはいったら、マッシーのID、JAF00157まで連絡をくださいね。

カブ伝プレイ感想文

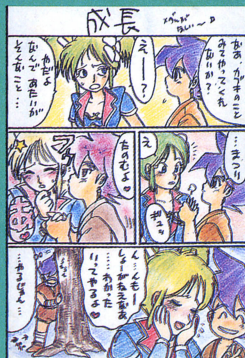
8台本プレゼントもひきつづき大募集中!!

カブ伝プレイ感想文もどしどし応募を受け付けています。原稿用紙2枚程度で応募してくださいね。台本プレゼントは、ハガキでいいからね。

4コマDEきそてん



▲(愛知県/坂下健) 変! 仮面の正体は世阿弥だったのかー (マ)



▲(静岡県/吉報天女) 何んなところでそんなことを…… (マ)



▲(東京都/カーメン山崎) 確かにいいチームになるかも (マ)



▲(愛知県/中村洋子) ゴロがいいですよね。笑いました (マ)



▲(福岡県/あさか) 世阿弥ネタはあさかさんだよな (マ)

来月はたまりにたまったおハガキ大特集vol.1をやるっ!!

お葉書のあて先 〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館 月刊PCエンジン きそてん各係まで

千葉麗子 ゲーデルで行こう!

VOL.
3

お仕事でイタリアに行っていた千葉麗子ちゃん。先月予告していた通り、今月麗子ちゃんにプレイしてもらったのは「風雲カブキ伝」。それも、まず手始めに体験版の「風雲カブキ伝出撃の巻」のほう。この本が出るころには、もう「天外魔境II」はクリアしているころだと思うんだけど……。

やっぱり「カブキ」はかっこいい!

ただいまあー、今イタリアから帰ってきました! イタリアにいる間はゲームが出来なくて(ゲームボーイは持って行ったんですけど)禁断症状がでちゃいました。D.U.O.を持って行こうかとも思ったんですけど、向こうのホテルのテレビにはビデオ端子がなかったの、結局持

って行かなくてよかったですね。でも、イタリアでPCエンジンをやっているのもかっこいいですね。帰ってきたら「カブキ伝」お試し版が届いていたので、早速やってみました。はつきし言っただけは面白いですよ。最初からイベントが面白いんで、笑っちゃいました。私ってイベントがほんとに好きなんです。ですから、エンディングとかには結構執着しちゃうんですよ。それが楽しみでゲームやってるよーな感じ。今回は、「ジライア」とか「天外II」のキャラも出てくるのでとっても楽しみです。今、「天外魔境II」をやっているんですけど乗り換えたいぐらい! でも、帰ってきてから、やっと鋼鉄城を手に入れたんで、もうこれは最後まで行くしかないって感じです(これって7割くらいは終わってますか?)。やっぱりカブキはかっこいいですね。



Reiko Chiba



▲「風雲カブキ伝出撃の巻」をプレイする、カブキファンの千葉麗子ちゃん。

私の好みのタイプは丹丸よりカブキだと思ってました。タレント性は抜群です、ハイ。でね、「カブキ伝」を「天外II」の合間にちょっとだけやってるんですけど(浮気しないくらい)、一番感じたのは操作性がよくなっていること。これはもしかしてマニュアルはいらないかも……。

「天外II」のマニュアルがない!?

というものがやっている『天外II』にはマニュアルがついていないんです。これはニッポン放送のディレクターさんからお借りしているものなんですけど、マニュアルなくしたみたいで、最初からマニュアルなしでやっているという……。

それでもってアイテム名が日本風でしょ? 今までのRPGとは勝手が違って、そのアイテムがどういふものなのかイメージできないんですよ。ですから巻物いっぱい持っているのに、ほとんど使ってないです……(チャンチャン)。

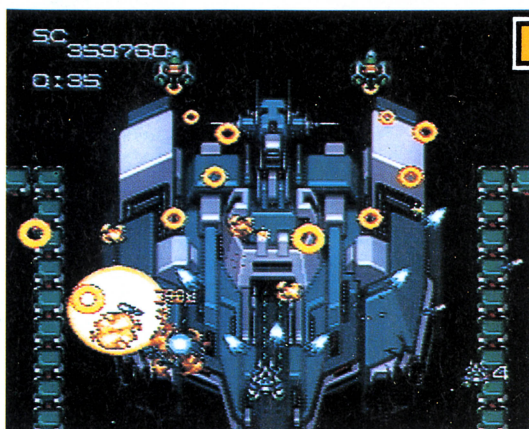
PROFILE & NEWS

- 本名/千葉麗子。1975年1月8日生まれ。出身地/福島県。血液型/B型。
- ★WOWOW「アトム」の気持ち。(毎週日曜8時30分〜)。ニッポン放送「伊集院光のOh!デカナイト」(毎週水曜22時〜)。大正製薬「アイリスCL-1」のCFにも出演中。
- ★「REIKO倶楽部」では麗子ちゃんの声とFAX情報(スケジュールほか)が取り出せる。番号は、(0990-32-5551) BOX NO.3636。
- ★フジサンケイパソコン通信ネットワークEYÉ-NETの「千葉麗子のStay With "MAY"」にも参加しよう(問・フジミック03-3353-4321)。

麗子ちゃんへのお便り募集!!

●このページに関するご意見、ご希望、質問などを大募集/「麗子ちゃんにこうゆうゲームをしてほしい」コーナーにもたくさんのお便り待ってます。〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館 月刊PCエンジン編集部「千葉麗子」係まで。

NAGUKKO
CLUB
AUGUST
1993



今年で第3回を迎える“サマーカーニバル'93”では、前回のナグuzziくらぶで紹介した小売店大会、地区大会の他に、自宅でこの大会に参加できるビデオアタックも行われることになった！

大会に使用されるソフトは、『ネクスザール・スペシャル』。前作『ネクスザール』と同じノーマル・モードの他に、スコアアタックとタイムアタックのカニバル・モードが付き、現在好評発売中だ！(PCエンジンスーパーCD-ROM/4980円)



NEXZR
SPECIAL

激闘の花火、シューティングの祭典！ Summer Carnival'93開催中！

サマーカーニバル'93 SUMMER CARNIVAL'93

地区大会



全国で地区チャンプを選出！
最終日の東京で日本一を決定するぞ！

全国10ヶ所の会場を巡って行われるゲーム大会だ。8月に行われる各地区大会のスケジュールは以下の通り。大会の当日、会場に来てもらえれば、もちろん誰でも参加できるぞ。

各地区会場では、スコアアタック、タイムアタックを使って予選・本選を行い、チャンピオンをひとり決定。そして東京大会の最終日に各地区チャンプを集めて、日本一を決める最終決勝を行うぞ！



北海道地区大会(8/1)	そうご電器 YES札幌4F ゲームスクエア
仙台地区大会(8/22)	ダイエー仙台店
新潟地区大会(8/19)	日野屋古町店
金沢地区大会(8/16)	金沢名鉄丸越百貨店 玩具売場
名古屋地区大会(8/10)	ドルフィン山本2号店
大阪地区大会(8/4~8/5)	PCエンジンフェスティバル 大阪C&Oプラザ
福岡地区大会(8/13)	天神ベスト電器4F ファミコンコーナー
東京地区最終決勝(8/28~8/29)	ラオックス サ・コンピューター館6F イベントフロア

サマーカーニバル'93 SUMMER CARNIVAL'93

ビデオアタック



キミの家で記録に挑戦！
ビデオでこの大会に参加できるぞ！！

《競技内容》 スコアアタック部門、タイムアタック部門（どちらか1つでもいいし、両方に参加してもOK）。

《応募方法》 スタートからスコア表示画面までをビデオに撮り（ビデオのどこに収録されているかを明記すること）、下記の事務局まで郵送して下さい。

記録を更新したら、ひとり何本送っても構いません。

《期間》 12月末まで。

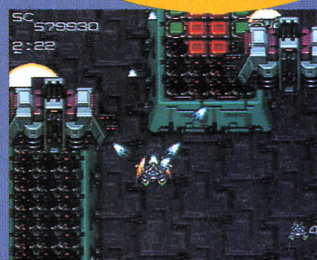
●各部門とも、その月の最高記録はこのナグuzziくらぶで随時発表。最終的な優勝者には、豪華な賞品もあるよ！

スコアアタック部門



制限時間2分間で、どれだけスコアがかけられるか、その最高得点を競うものだ。

タイムアタック部門



スコア100万点を取るのにくれぐれりの時間がかかるか、その最短タイムを競うぞ。

大会のお問い合わせ
ビデオの送り先は

ナグザット・サマーカーニバル事務局

〒112東京都文京区音羽1-1-1音羽島根ビル
フリーダイヤル0120-079310(AM9:00~PM5:00)

こんかい
今回でストIIダッシュの
こうりゃく お
攻略は終わりなのだ!

さいご 最後を飾るキャラクター
はザンギエフだっ!

ゲーマー倉持直伝

究極の攻略



今月の1本 ストリートファイターII

ながにわたって『ストIIダッシュ』を攻略してきたわけだが、今までの攻略は役に立っただろうか? もし、そうでなくても(どこかで役立つはず)と思い、自分なりに考えて情報を載せてきたと思うが、どうでしょうか?

ゲーマー倉持の近況報告

ついにSFC版のターボが発売されたわけだが、早速買って練習していることだろう。大会が今年もあるみたいだね。もし、運が良ければ僕も出られるかもしれない。

今月はザンギエフの基本的な対戦パターンを紹介だっ!!

Zangief

なぜ、ザンギエフなのか?



PROFILE

技の破壊力はかなり高く、投げ技の間合もかなり広い。接近戦に対してかなりの実力を発揮するヤツだ。

これについては多くは語らない。ただ、ザンギというキャラは、何にしてもごまかしのやつかであり、コイツほど扱いにくいキャラもないはず。と、こんなところに魅力を感じるユーザーも多いことだろう。



この頭突きが意外と使えるのだ。一発でビヨるしね。

STREET FIGHTER II "ZANGIEF"

勝つためのその

1 フェイントをうまく使いこなせるようにならなくてはね!!

ザンギは接近戦には強いが、真っ向勝負となると、リュウ・ケンに比べそれほど強くはない。だから、攻撃パターンの中にフェイントを混ぜて戦わないとつらい。ここでは、そのフェイントの仕方を紹介するね。



弱パンチを相手に近い間合でくり出し、相手の動きを一瞬止める。

そしたら、すかさずスクリュウにもっていこう。

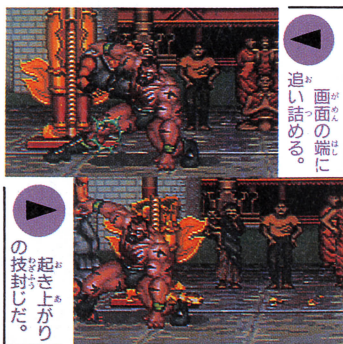


2 1度でも相手をつかまえたら絶対逃がすな!!

あとコレね。"捕らえた獲物は逃がさない"ってやつ。これはザンギマスターになるためには欠かせないこと。そのために、スクリュウの左右の調節をできるようにしてもらいたい。けっこう難しいけどね。

STREET FIGHTER II "ZANGIEF"

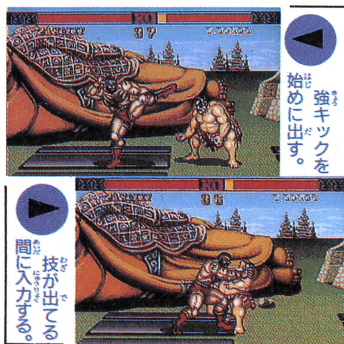
勝つためのその



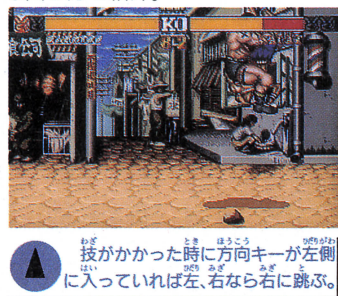
追い詰める。画面の端に近づいたら、起き上がり技封じだ。

3 とにかくスクリュウを出せるようになれ!!

これはハッキリ言って基本中の基本。この技が出せないと、対戦相手に大きなダメージを与えることができず、自分のペースにもっていきづらい。ここではスクリュウパイルの比較的簡単な出し方を紹介。



強キックを始めるに出す。技が出た瞬間に入力する。



技がかった時に方向キーが左側に入っていれば左、右なら右に跳ぶ。

対戦相手によって戦い方を変えよう!!



このキャラの醍醐味は、“いかにして相手を吸い込むか”ってところにある。飛び道具やダッシュ系の技がないザンギにとっては、相手を吸い込むまでの過程が非常に長く難しい。だからスクリュースにもっていったときの感動は他のキャラにはないものだ。で、対戦の攻撃パターンだけど、相手がザンギなら自分からスクリュースの間合に入ってくるなど、絶対にはいはず(相手がよほど下手なら話は別だが……)。ここでは、相手のタイプによっての効率よいペースのもっていきかたを紹介。これから対戦でザンギエフを使うという初心者の方は読んでおいて損はないぞ!

①

“待ち”を使ってくるタイプにはコレ!!

このパターンを使ってくる人は相変わらず多い。いちばん手堅く、使いやすいからだろう。基本的には、近づいて行き、強足払いで転ばせてから起き上がりを狙うのがベスト。問題はそこからだ。



「ピコッたら強キックからスクリュースへ。」



「中キックの間合を、読んでジャンプ。」



「今までの攻略法をフル活用しろ!」



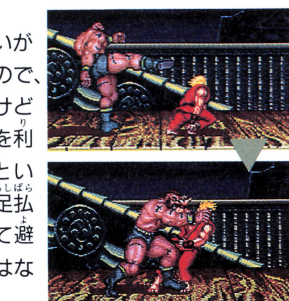
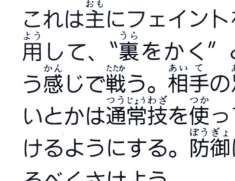
②

足払いを中心に攻めてくるタイプには

これは上級者のプレイヤーで、リュウ・ケン使いがよく使用するパターン。上級者が使うパターンなので、これを攻略するのはかなり厳しい。で、攻略パターンなんだけども、これは主にフェイントを利用して、“裏をかく”という感じで戦う。相手の足払いとかは通常技を使って避けるようにする。防御はなるべくさけよう。



「キックの届く間合を把握するのが大事。」



ザンギの最大のライバル3人を攻略する!!

① SAGAT

■サガット STREET FIGHTER II

コイツと戦うのは無謀に等しい。遠い間合でタイガーショットを撃たれ、待たれたらほとんど勝ち目はない。どうすれば勝てるんだろうか……。



とにかく接近しろ!!



何が何でも近づく。そして強キックが届く間合になったら転ばせて、通常の投げ技にもってこう。スクリュースハメを使うのはそれからでも遅くはないぞ!

1度つかまえたらスクリュースへ



▲ダウンを奪ったら起き上がりから弱パンチ→スクリュース。

これは当たり前のことだけど、その前にある程度画面の端にもっていき、吸い込むのはそれから。

② BLANKA

■ブランカ STREET FIGHTER II

サガットほどではないが、楽に戦えるほど相性は良くない。相手の出方を見て、慎重に攻めないとなあという間に倒されるぞ!



弱パンチでローリングをけんせい



今回からローリング〜のカウンターダメージがなくなったために、ガンガン使うことだろう(全く使わない人もいるが)。神経を集中させて、地道に攻撃しよう。

跳んできたならダブルリアット!!



▶低い場合は、引き付けてダブルリアットだ。

◀打点にもよるが、高い場合はくらいスクリュース。



③ GUILLE

■ガイル少佐 STREET FIGHTER II

『II』の時からライバルキャラ。ダッシュになっていくから楽に戦えるが、それほど簡単に勝たせてくれるほどやさしいキャラでもない。



しゃがみ中キックにはコレ!!



◀中キックが出終わったらすぐに接近。

▶間合に入ったらさかさ吸い込み!

接近したら必ず吸い込み!!



画面の端まで追い込んだら勝ったも同然。たたみかけるようにいっきに攻める! スクリューにもっていく際に注意すべきところは、“画面の端に落ちるようにする”ってこと。

攻

最新
ゲーム
研究

略

KOH
RYAKU
EN

園

今月の攻略園は、
おおむね、王子レ
ディンが豊臣家の
家臣から身を起こ

し、ダンジョンマ
ップを手に入れる、
といった感じです
(んな、あほな)。

ファンタジー

Scenario 1-5

メサイヤ / 8月6日発売 / 7900円



RPGの熱い思い入れと、SLGの冷静な知的快感とをあ
わせ持つ名作“ラング”。ストーリー上、序章的なScenario
1~5は、SLG的側面から見ても序盤戦。基本戦術・戦略
を身につけておこう。Q&A形式でポイントをまとめてみた。

序盤戦を戦い抜く13のQ&A

SCENARIO 1

王城の脱出

一勝利条件
*レディンがナムに合流
*敵の全滅

一敗北条件
*レディンの死亡
*ナムの死亡

●ダルシス軍がバルディア城に侵攻。主人公・レディン王子は
ナムとともに城から脱出する。シナリオクリアは超かんたん
なので、かえってどうすればいいのかわかってしまう。

Q1 このシナリオでは、どのくらい兵を雇い、
どんな戦術で戦うべきでしょうか。

**A ナムの一手手前でボーゼン
1**としていきましょう。

ここで戦うのは愚策。いつでもナディアに合
流できる地点まで行き、味方(NPC)を急力
で応援するのがベスト。NPCが負けても損
はないが、勝てばお金などが手に入るのだ。



▲バルディア城の東に敵の皇帝、デ
ィアスが見えるまでがんばろう。

SCENARIO 2

サルラスへ

一勝利条件
*クリスが画面左上の町の門へ脱出する
*敵の全滅

一敗北条件
*レディンの死亡
*クリスの死亡

●途中で出会った、クリスが率いる巡礼団を野盗から守
りつつ、サルラスへ向かう。野盗は怖そうだが、じつは
弱く、クリアもかんたん。レベルアップ用のシナリオ。

Q2 正々堂々、一騎討ちで戦っているのですが、
もう一歩で、どうしても敵を倒せません。

A 袋だたきが鉄則です。

2 敵1人を味方数人で取り囲み、ノミの
ようにつぶしていくべし。止めをさすたびに経
験値が入る。ただし、
指揮官は最後につぶす
ように細心の注意を！



▶敵の指揮官をレディンの
兵が取り囲み袋だたきの図。

Q3 ヴォルコフが強すぎてチャンスが回ってき
ません。

**A なるべく弱い兵で、不利に
3**戦わせるのがコツです。

指揮範囲内にいるヴォルコフの兵はこのあた
りではほぼ無敵で、よく一撃で敵をつぶしてし
まう。ヴォルコフには①最弱最安のソルジャー
をやとい、②指揮範囲外で、③地形効果の不利
なところで戦わせ、半殺しの状態の敵をレディ
ンの兵で止めをさすようにすれば効率的だ。

Q4 命令してないのにヴォルコフの兵がし
ゃしゃり出てきて困ります。

A きちんと指令していないからです。

4 指令ウィ
ンドウを開いて、「手
動」にしておけばだ
いじょうぶ。最初の
うちは1兵1兵の動
きを考えながら動か
したほうがいい。
おけばずっとそのまま。



Q5 おなじ敵なのに、強いときと弱いとき
があるのはなぜですか。

**A 地形効果
5**指揮範囲
です。いぶんちがいます。

敵も自分も指揮範囲
内にいるかいないか、
立っている場所の地形
がなにかによって、戦
闘結果が大きく変わる。のみ、指揮範囲外の順。



Q6 TURN7ですごく強そうな蛮族が現
れました。どう戦えばいいですか。

A ド・モトフですね。そいつは
6口だけです。

顔もセリフも怖いけれ
ど実際にぶつかってみ
ると弱いのが特徴。特別な
戦術はまったく必要ない。



SCENARIO 3

襲撃

一勝利条件— 一敗北条件—
* 敵の全滅 * レディンの死亡
* シビリアンの全滅

●サルラスの町で休息するレディンたちをふたたび野盗が襲う。敵味方入り乱れて戦いは複雑になるので、最初におもやかな戦略を立てておこう。

Q7 どうすれば市民を守れるでしょうか。

A 教会の入口を最小限度の7兵力で守りましょう。

うーん、「市民は守らない」が基本なんだけど、全滅されても困るので、教会の入口付近に1、2人置いておけばほぼ万全。



Q8 東の戦場（上を北として）へ向かいましたが、ゾーンがジャマです。

A レディン勢は北の敵と戦いましょう。

東はゾーンにあけて、レディンは北から来る蛮族2部隊を担当しよう。がんがん倒して、はやくレディンをロードにしよう。



▲兵の一部は池を回りこむようにして北上しよう。

SCENARIO 4

死霊の森

一勝利条件— 一敗北条件—
* 12ターンの間、レディンが生存する * レディンの死亡
* 敵の全滅

Q9 アイテムの効果や使い方がよくわかりません。

A アイテム一覧表を見てください。

アイテムは、攻撃用、防御用、魔法用の3タイプがあり、基本的にいいものは高く、そうかんたんには手に入らない（あたりまえ）。序盤戦では、せいぜい、グレートソード、S・シールド、クロスあたりがせいぜいだが、レディンにはぜひクロスを持たせたい。

名 称	値 段	効 果
ラングリッサー	—	A T + 10、D F + 2
ドラゴンスレイヤー	—	A T + 12
デビルアックス	—	A T + 8、D F - 2
グレートソード	500	A T + 3
ウォーハンマー	300	A T + 2
ロングソード	200	A T + 1
L・シールド	800	D F + 4
プレートアーマー	500	D F + 3
M・シールド	350	D F + 2
S・シールド	250	D F + 1
オーブ	500	最大MP値×2、魔法射程+3
ネックレス	400	指揮修正D+3、指揮範囲+2
クロス	300	指揮修正D+2、魔法耐性+20%
ワンド	200	魔法威力+1、魔法耐性+10%
アサルトスーツ	—	A T・D F + 15(ランスのみ装備可能)

※AT=攻撃力、DF=防御力

Q10 意外なスピードでスライムが迫ってきました。こいつはいったい……?

A スライムは歩兵よりも速い10のです。

マニュアルには書いてないけれど、スライムは水陸両用タイプらしい。スライムの移動コストは、森や山などでは歩兵と同じなのに、浅瀬で1、水で2と水系に強い。ついでにいえば、森ではホースマン（騎兵）の足が歩兵の3倍も遅くなるので、A11の作戦のときは、移動コストのことも十分計算に入れつつ行動しよう。

Q11 防戦一本やりで退屈です。

A スライム兵を皆殺しにする戦術を教えましょう。

スライムは異様に固く苦勞するが、下の写真のような布陣で戦えば青いスライムを全滅させられる（赤スライムは固すぎて援軍のガードマンでなければ無理）。スライムを倒すと、お金は10Pしか入らないが、経験値は通常の敵兵の25パーセント増しなのでレベルアップもしやすい。

マップ中央付近の山地を根城に、ヴォルコフの広い指揮範囲内を闊歩するホースマンでスライムを弱らせ、レディンの兵（ライトエルフ）かナーム自身（役に立たないので兵は不要）で止めをさす。レディンの兵には、レディンとヴォルコフで交互に魔法のシールドをかけながら戦うと、非常に有効だ。



▲「ヴォルコフの傘」を利用して、スライムをプチプチつぶそう。

◀上の布陣で、TURN 12までねばると青スライムは全滅させられる。

SCENARIO 5

帝国軍親衛隊

一勝利条件— 一敗北条件—
* 黒騎士ランスの撃破 * レディンの死亡

●バルディア城を目前にして、黒騎士ランス率いるダルシス帝国軍親衛隊と衝突。序盤戦のシメにふさわしい総合問題的なシナリオで、一見むずかしそうだが、基本に忠実に戦えば敵はあっけなく崩れていく。

Q12 クリスが足手まといです。

A 魔法で後方援護して12もらいましょう。

たしかにそのとおりだが、じつはレディンはクリスのことを愛しているのだから連れていけないのだ。クリスは部隊の後方の安全な場所において、魔法のヒールやシールドをかけて後方援護に徹すればいいのではないか。魔法を連発するのは、なかなか気持ちがいい。



▶安全な場所から、シールドやヒールを投げキッスのように送るクリス。

Q13 敵の騎士軍勢があまりにも強くて……。

A 騎士には森のエルフを13ぶつけましょう。

ここでは兵の選び方が最重要項目。ヴォルコフもレディンもライトエルフしかない。エルフは、騎兵に対してもともと強いうえに、森では動きが俊敏で、5割増しに強くなるのだ。

◀森から得意の弓を射れば、敵の騎士はもうメロメロ。



1552

天下大乱

アスク講談社/発売中/8800円



『1552』は、思っていた以上に奥が深いゲームだった。この記事が終
わったら、今度は自分の趣味として、じっくりやりこんでみたいものだ。

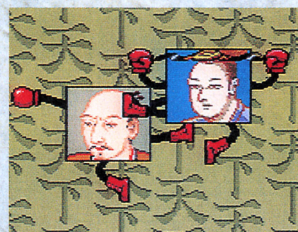


下剋上の快感!! 家臣から天下人を狙え!

SLGマニアなら家臣でプレイするべし!!



これまで『1552』の攻略は、あくまで一国の主君の立場から解析してきた。でも、このゲームには、もうひとつの楽しみ方がある。そう、どこかの大名家に仕える家臣としてゲームに参加することもできるのだ。歴史の裏方として、自分の主君の天下取りに力を尽くす。あるいは野望を胸に、いつか大きく成り上がる。そんな二重の醍醐味を味わうことができるわけだ。今までのSLGじゃ物足りないという上級者にはまさに、ピッタリなんじゃないかな。ただし、楽しいだけに苦労も多い。そこで、基本的な考え方だけでも教えておこう。



▲主君の下で力を伸ばし、いつか下剋上を夢見るのも楽しいぞ。

テストプレイ

戦国の謀将黒田孝高で挑戦するぞ!

家臣としての基本的な攻略法を教えるために、ここでは例として黒田孝高を選ぶことにする。孝高は、豊臣秀吉に天下を盗らせた立て役者と言われるほど優秀な軍師だったんだ。闘・理・知・信・察のすべてに優れた能力を持っているぞ。



▲有名な戦国武将の下には、有能な軍師がいた例が多い。黒田孝高(如水)は、その代表格なのだ。



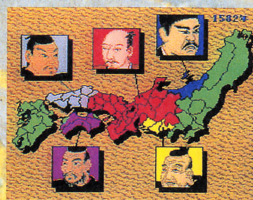
▲孝高の勢力は4万石と低い。これは秀吉が、優秀すぎる孝高の反逆を恐れたためだと言われているぞ。



▲スタート時、孝高の城は大阪湾に面した国府山城だけだ。石高は低いが、官位があるのは、有利な点だぞ。

どの武将の下が働き甲斐があるか!?

秀吉、孝高の主従は、この時代きっての強力コンビだ。でも、キミが使用するキャラは自由に選べばいい。思い入れのある人物でやるもよし。勢力や能力の低い者を、キミの攻略で天下に導くのも楽しそうぞ。



▲家臣でスタートする以上、まずは主君の勢力が上がるよう力を尽くせ。その中でキミ自身の勢力も伸ばすのだ。

成り上がる家臣はここが違う!!

主君以上に難しいのが家臣のプレイだ。自分のことだけ考えてちゃダメなんだぜ。

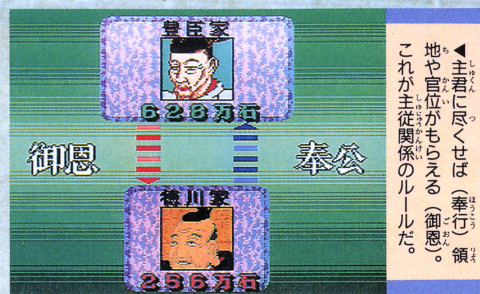
① 主君に認められることが第一だ!

近習

ご主君秀吉様より、ご使者が参っております」

▲軍事、政治、さまざまな主君の命令を的確に実行すること。それが優れた家臣だぜ。

たとえ最後には自分が天下を盗る(主君を殺してなり代わる)つもりでも、まずは主君のためを考えなければならない。家臣のつらいところだね。でも、主君の勢力拡大に功績を果たせば、キミだって引き立ててもらえる。領地や地位がもらえるわけだ。これこそ将来、キミが独立したときの基盤、財産なのだ。認めてもらうために、次のポイントに気を配ろう。



▲主君に尽くせば(奉行)領地や官位がもらえる(御恩)。これが主従関係のルールだ。

◆政治のポイント◆



すでに主従関係にはあるが、改めて主君とは親交を結んでおこう。裏切りが当たり前のこの時代、少しでも信頼されておく方が得。また、独立後も見越して、同勢力内の有力武将とも親交しておくのがいい。

◆政策のポイント◆



日常や政策のポイントの振り分け方は、基本的には主君の時(先月号参照)と同じ。ただし、家臣の場合、主君から方針の変更を命じられることがある。命令を無視すると、警戒されるので気をつけろ。

◆軍事のポイント◆



戦のほとんどが、主君の命じるままに従軍することになる。攻撃の場所や時期を選ばないので、兵農分離は急いだ方がいいぞ。また、戦の時、多くの敵を倒すほど主君の評価は高くなる。奮戦しようぜ。

② 自分の身は自分で守れ!!

主君のために必死で働いたとしても、同じくらいに主君が自分のために必死になってくれると思うのは大間違い。主君を頼りながらも、最終的には自分の身は自分で守るくらいの気持ちが必要だぞ。例えば四国の長宗我部が侵入してきた場合、海に面した黒田家の城は、真っ先に標的になってしまう。他に自分の城がない以上、落城したらそこでゲームオーバーだ。秀吉が領地を増やしてくれない時は、自力で別の城を奪ったり、情況によっては秀吉を見限り、別の主君(例えば長宗我部)に仕えることも必要。そのくらいシビアでリアルなゲームなのだ。



▲ただひとつの城を守るため討ち死に覚悟の戦い。こうなる前に手を打とう。



▲自力で城を落とし秀吉に献上。その後、改めて加贈してもらう手もある。



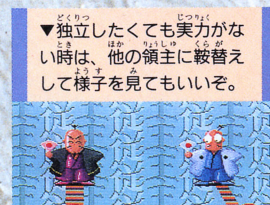
▲謀略値を上げ、同勢力内のライバルを露落として世することも可能だ。

③ 独立→天下人が最終目標!!

ひたすら主君を助け、歴史の陰の立て役者になるもいい。でも、家臣としての下積み能耐えて、やがて独立。天下盗りに乗り出すのはもっと楽しいぞ。ところが、難しいのが独立のタイミング。領地、官位が上がった上で、同勢力内で反乱が起きた時、主君が老衰などで死んだ時がチャンスだぞ。



▲主君に嫌われ、これ以上出世できない時なども独立を考えるべきだろう。



▼独立したくても実力がないうちは、他の領主に被替えて様子を見てもらいませう。

お知らせ

戦国正史コンテストに応募してみないか!?

今、アスク講談社さんでは、キミだけの『1552』体験レポートを募集 중이다。キミのプレイ内容を、論文でも年表でも何でもいから、分かりやすく文書にして送ってほしいんだ(ゲームの感想じゃないから注意して)。実際プレイして、何年に何が起こり、どんな政策をとり、どんな結果になったか。そういうキミだけがゲームで体験した歴

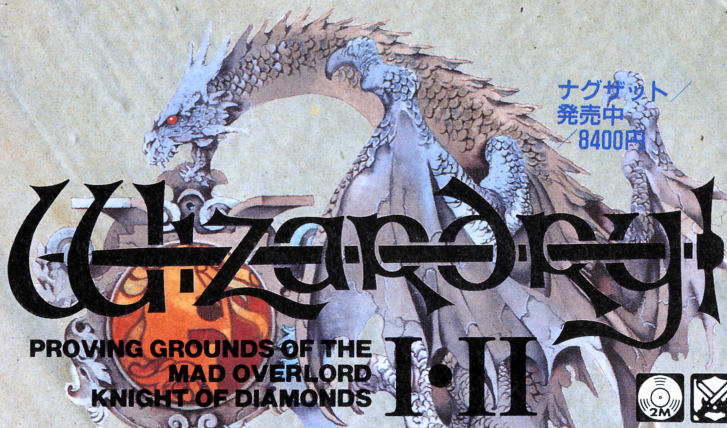
史を送るわけだ。もちろん、天下を統一できなくてもOK。志し半ばに討ち死に…そんな体験でも大歓迎だ。賞品は、優秀賞2名に5万円分の旅行クーポン券。入賞100名にオリジナルレホンカードだ。ガンガン送ってこくれい。

●あて先…〒162東京都新宿区下宮比町2-1

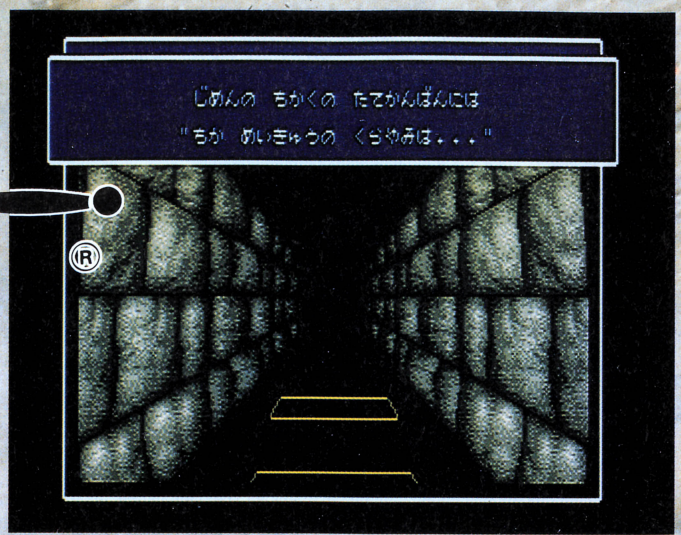
アスク講談社『1552天下大乱』戦国正史コンテスト月P係まで

キミの力作を待っているのじやよ





ナグザット
発売中
8400円



ついに発売された93年RPG最大の話題作(大げさか…)、ウィズI・II。みんなもう遊んでるかあ? 以前発売されたIに比べればまだ簡単なほうだけど、それでも難易度はかなり高いから苦しんでいる人も多いでしょう。そこで今月はシナリオ1のホワイマップを中心に攻略していくぞ!!

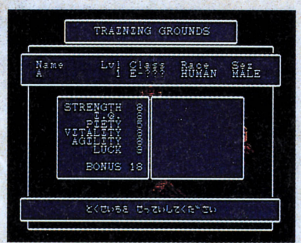
これぞ至高のRPG!シナリオ1を大攻略!!

ウィズI・IIはその名の示すとおり、2本のシナリオがワンセットになっている。どちらから遊ぶのも自由だけど、ここはIからすすめた方がいだろう。シナリオIは魔術師ワードナに奪われたアミュレットを取り戻すため、地下10階にも及ぶ巨大ダンジョンに挑む話。アニメなどにもなったもっとも有名なシナリオだ。このPC版では新たな謎解きも用意されているなど、若干パワーアップしているぞ。一度遊んだことのある人でも、新鮮な気分ですべてで遊べるぞ!!

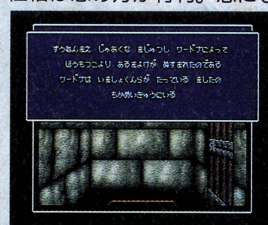


プレイ前の心得!!

もう買った人はある程度ゲームをすすめているだろうけど、ここでちょっと注意。君のパーティはきちんと組まれているかな? とくにウィズはVから始めたという人は注意が必要だ。なぜならI・IIにはVにあった射程距離の概念がないからだ。また、盗賊もVに比べると弱い職業になっている。戦士を後衛に置いたりしても意味ないので注意。それと、性格は悪の方が有利。悪にしか装備できない鎧など

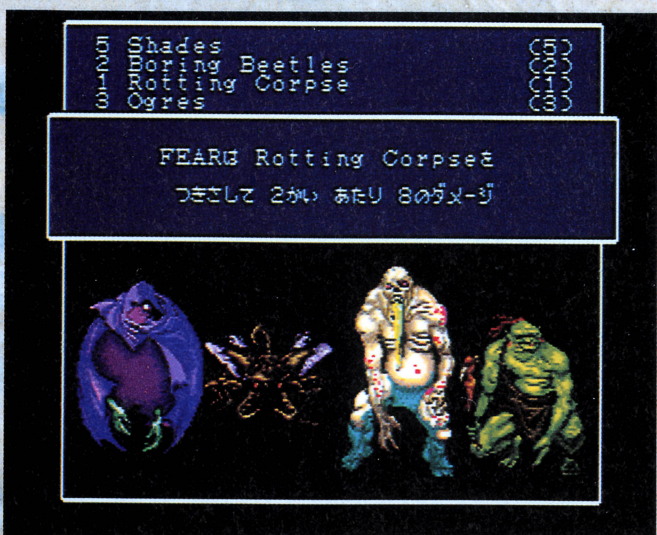
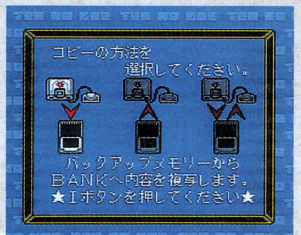


◀キャラはきちんと高いポイントで作ったかな? 粘れば20以上のポイントを出すことができるぞ!



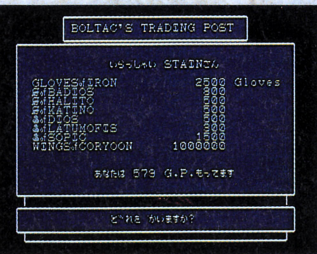
があるぞ。まあ、善にしか装備できない鎧などもあるんだけどね。もうひとつ、FC版より若干難易度が高いようだ。とくにトラップは凶悪!

▶もし天の声を待つというなら、こまめにセーブデータをコピーしておくといえぞ。イザというときのためにね。



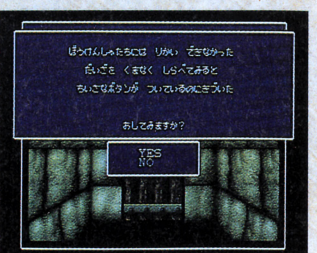
オリジナルの要素もあるぞ!

PC版ウィズには、パソコン、そしてFC版にもなかったオリジナルの要素が若干加えられている。例えばアイテムが増えたり、謎解きが増えたりと。また、キャラのパラメータは最大18までではなく、それぞれの種族の初期値+12までになっているのも変更点の1つ。ドワーフなら力は最大22まで成長するぞ! 戦闘シーンもスタートボタンを押すと全員のコマンド(前衛は戦う、後衛は守る)が一発で選ばれるようになっている。これはスゲー便利。



◀アイテムが増えたことで、アイテム探しの楽しさが増した。中にはヘンなものもあるけどね。

▶おや。こんなところにスイッチが...? うーん、押すと何が起きるんだろうか...



シナリオ1 [PROVING GROUNDS OF THE MAD OVERLORD]

ホワイトMAP大公開!

[地下1階] ダンジョンの感覚をおぼえよう!

さあ、いよいよ冒険のスタートだ。はつきりいってこの階にはそれほど恐ろしい敵は出現しない。だからといって油断すると、アツと言う間に全滅したりするけどな。特に恐ろしいのは宝箱に仕掛けられたトラップ。盗賊のレベルが低いうちは開けるのに失敗することが多い。どうせそれほどたいしたものはいっていないから、開けずに立ち去るのも1つの手だ。さて、入口付近で

レベル3~5くらいになったら、奥の方まで調査しよう。ワーブポイントやダークゾーンなど厄介な罠もあるが、それほど恐れることない。入手できるアイテムは「銀の鍵」と「青銅の鍵」の2個。忘れずに取っておくように。それとある部屋に必ず出現するマーフィーズゴーストは経験値を稼ぐ絶好のカモ。利用しよう。



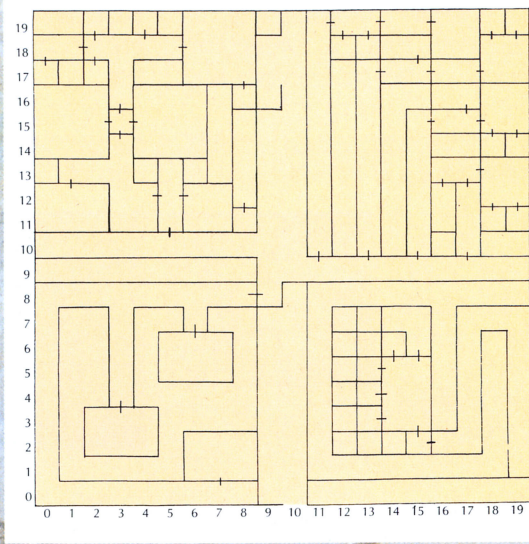
▲まず入口付近で地道にレベルアップを図る。



▲こいつで経験値を稼いじゃえ!!



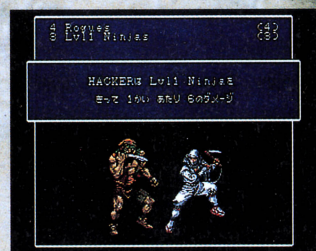
▲迷宮のいたるところに冒険者を脅かすようなメッセージが書かれている。



[地下2階] まだまだ楽勝?のんびり行こう!

パーティがディアルコやマハリトを使えるようになったなら、この2階も問題なく歩き回ることが出来るだろう。ただし、敵は1階に比べ格段に強力になっている。とくにカピバラやクリーピングクラウドのボイソンには要注意!! 仮に君のパーティがラツモフィスを使えたとしても、「P O F LATUMOFIS」をいくつか用意しておくことを勧める。また、敵が2グループで現れるようにもなっている。魔法を有効に使用して、早め早めに倒すように。

この階で手に入るアイテムは「金の鍵」、「熊の置き物」そして「蛙の置物」の3つ。ちなみに「金の鍵」はダークゾーンの中にある。これだけ取ったらもうここに用はないが、レベルアップを図るのもいいだろう。



▲敵は1階に比べるとかなり強い。気合いで戦え!

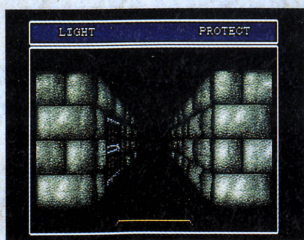


▲熊と蛙の置物を手に入れると金の鍵が取れる。

[地下3階] ここからが本番!トラップ地獄だ!!

ここから本当の戦いになる。はつきりいってこの階は非常にキツイ!! 敵も3グループ出現し強くなっているが、それ以上に手ごわいのがいたるところに設置されたトラップの数々。ほとんど全ての十字路にはターンテーブルや落とし穴が

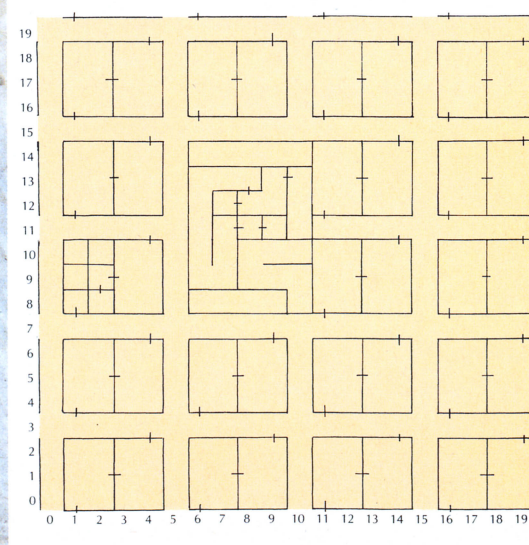
し穴に落ちて死ぬ...という嫌なパターンに陥りがちだ。デュマピックなどで自分の位置はつねに把握しておくように。ちなみにこの階で手に入るアイテムはない。はつきりいってしまえば、ここにくる必要はないのだ。飛ばしてしまっても可?



▲突然画面が動いたら、それはターンテーブルに乗った証拠だ。



▲落とし穴はかなり厄介な罠だ。まあ、罠はなんでも厄介なんだけどな。



「地下4階」待ち受ける強敵!ブルーリボンを手せよ!

もし、ここまで一度も全滅の憂き目に会っていない人、おめでとう。そして、きっとその記録はこの階で破られることになる。と警告しておこう。それほど厄介な罠もないし、ランダムで出現する敵もここまで来たパーティなら問題はない。ではなぜ全滅の危険があるのか? それはこの階のアイテム「ブルーリボン」を守っているモンスターが非常に強力だからだ。もし戦うのなら(もちろん戦わないといけなくはないのだが…)できる限りの準備をし、万全を期して

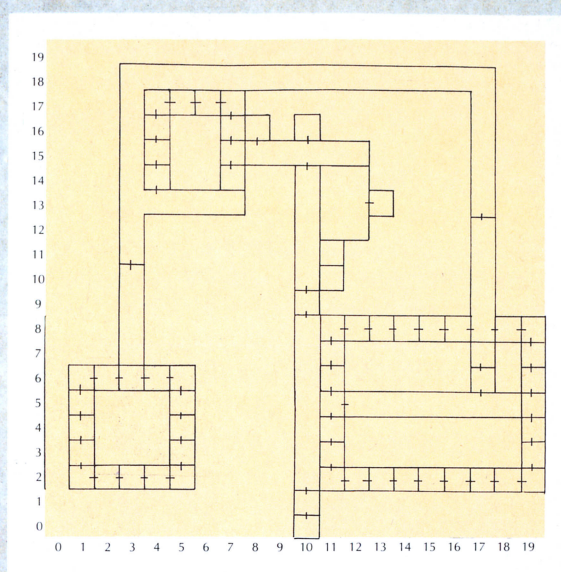


▲問題のモンスターアロケーションセンター。

挑まなければならない。アドバイスまでに、最低でもマダルトを使えるようになってからがいいだろう。運良く倒すことができれば、「ブルーリボン」を手取できる。これでこの階にあるエレベーターが使えるようになるぞ。ただし、オリジナル版と異なり一気に9階まで降りることはできないのだ。



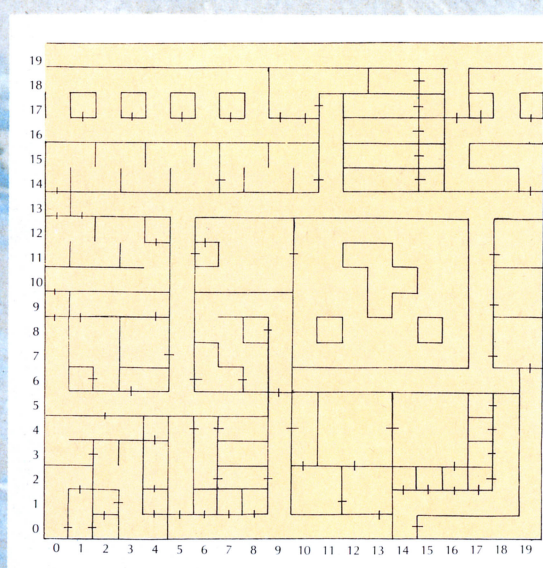
▲とにかく全力で戦え!! ちなみに逃げられないぞ、ヒエ。



「地下5階」スイッチを探せ!呪文封じに注意!

ここからが、PC版ウィズだけにある謎解きが待つフロア。先にも書いたが、オリジナル版ではブルーリボンを手に入れたらエレベーターで一気に入る地下9階まで降りることができ、5~8階に行く必要がなかった。が、このPC版ではエレベーターは各階に設置されたスイッチを

押さないとその階より下に降りることができなくなっているのだ!! つまり、順番に全ての階を攻略していかないと9階までたどりつくことができないのだ。うむ、厳しい…。ちなみにこの5階、呪文封じのトラップがある。アイテムの呪文まで封じこめられるとんでもない罠だ!!



▲この階のスイッチを押さないと、これより下には行けないのだ。

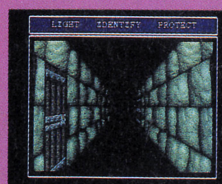


▼最悪なのがこの呪文封じ。もう、どうにでもして…。

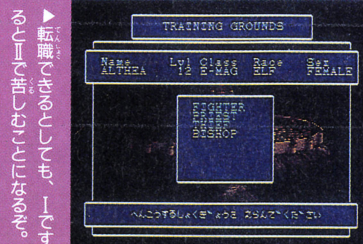
▲敵も強力。ターンテーブルなどの罠まである。

まだまだ先は長いぞお〜!がんばれよ!!

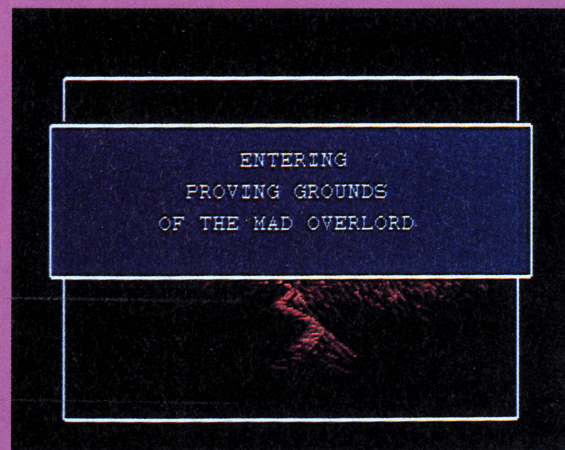
ここまで紹介してきたのは、まだ半分でしかない。本当の戦いは、まだまだこれからだぞ! とくにこの後の7、8階はまさに地獄のような(大げさ?)超難度のフロアだ!! 心してかからないと、到底クリアすることはできないだろう。各階でしっかりと宝箱を開け、強力アイテムを揃えておこう。そしてなんとかワードナーを倒したところで、まだシナリオ2がある。あっ、こんなにいっぱい



遊べるなんて、PCユーザーは超幸せ者!! 今気がついたけど、幸せと辛いはずが似てるね。



▲冒険はさらに厳しいものになる。十分にレベルをあげて挑め。



▲アミュレットを取り戻し、ニルダの杖を手に入れたところで冒険は終わらない。君が望むまで、ダンジョンは決して口を閉ざさないのだから…。

天外を深く 知り、最新作を 体験せよ!!



スーパーCD-ROM

+

天外魔境ガイドブック

||

天外ファン必見の一冊!!

天外魔境の最新作「風雲カブキ伝」の体験版CD-ROMと天外ワールドガイドが1つになった「天外魔境風雲カブキ伝 出撃の書」。ド派手な赤の表紙を目印にしてくれ。

天外オールキャラ収録データ集
天外魔境ワールドガイド
風雲カブキ伝

売り切れ間近!!
ユーザーは見逃すな!!
スーパーCD-ROM

定価 1980円（税込）

「天外魔境」最新作
体験版つきブック

風雲 天外伝
天外魔境 FAR EAST OF JEN
体験版 CD-ROM
ソフトつき

発売前の「風雲カブキ伝」を、
京都のジョウコウ屋敷まで体
験プレイできるPCエン
ジン・スーパーCD-ROMソ
フトと天外ワールドのガイド
が1つになった、マルチメ
ディア天外魔境ブックだ!!

定価 1980円

大絶賛発売中!!

げき れつ わざ
激烈技パーフェクトコレクション略して激パー!

激技 SPECIAL

さ〜って、今月の激烈技は
なんと、ちょ〜オマヌケ・スト
Ⅱ ダッシュ、チョイ技大特集だ
あ〜。しかも2ページ拡大版。

■ヘビー級——超大技 ■ライト級——小技
■ミドル級——大技 ■フライ級——おまけ技

(単にウラ技がないだけっていう声もあるが…) こりゃ〜読まなきゃ、ストⅡフリークは名乗れないっ!!!

レインボーアイランド



お得コマンド10本立てだあ〜!

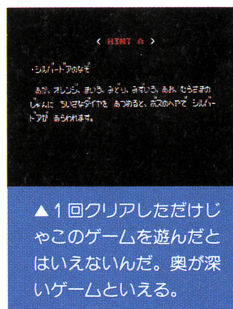
滋賀県/小西芳美

その昔、ゲーセンで流行った、「レインボーアイランド」がよ〜やくPCエンジンにお目見えした。みんな、存分に遊んでいるんだろうね。ところでこのゲームには、秘密がいっぱいあるらしいんだ。そこで今回はその第1弾として、ゲームが有利に進められる、パスワードを紹介するぞ。しかも、10本まとめた大紹介といく。そうそう、このゲームをプ

レイして、もし秘密が見つかったら即、この激烈技のコーナーへハガキを送ることを忘れずにね!!



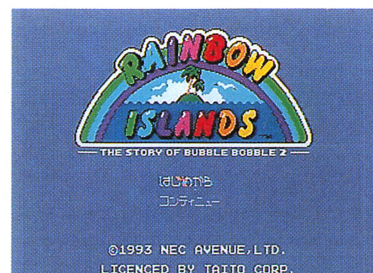
▼まだまだ、こんなもんじゃーないんですよ。このゲームの秘密はさつ。見つけてみようぜ。



▲1回クリアしただけじゃこのゲームを遊んだとはいえないんだ。奥が深いゲームといえる。



▲とにかくカラフルなこのゲーム。色の数だけウラ技があるといっているかも。



左のタイトル画面で下のコマンドを入力し音が鳴ったらゲームをスタートさせる

内容	コマンド	内容	コマンド
くつ	Ⅱ・左・右・Ⅱ・Ⅰ・セレクト・Ⅱ・Ⅰ	コンティニュー	左・Ⅱ・セレクト・Ⅰ・右・左・Ⅰ・左
連射	右・Ⅰ・セレクト・Ⅱ・Ⅰ・左・Ⅱ・右	フルーツがゴールドになる	右・右・左・左・Ⅱ・Ⅱ・Ⅰ・セレクト
速射	セレクト・セレクト・セレクト・左・左・右・右・セレクト	ヒントA	左・Ⅰ・左・セレクト・左・Ⅱ・左・セレクト
WING	Ⅱ・Ⅰ・Ⅱ・Ⅰ・Ⅱ・Ⅰ・右・セレクト	ヒントB	セレクト・右・Ⅱ・Ⅰ・セレクト・左・セレクト・Ⅱ
妖精	セレクト・Ⅰ・Ⅱ・左・右・Ⅰ・セレクト・右	ヒントC	右・右・右・右・セレクト・Ⅱ・セレクト・Ⅰ

1552 天下大乱

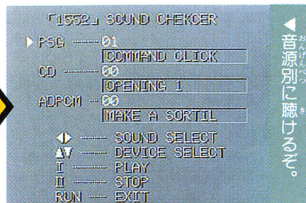
SOUND CHECKER

東京都/根本宏



マウスの使い心地がとってもいいこのゲーム。なんとサウンドチェックカーが発見されたんだ。でもこのコマンドって、マウスでもできるのかな。編集部では、パッドで成功したんだけど？

上のCD立ち上げ画面で方向キーの上・II・Iを押しながらランボタンでスタートする

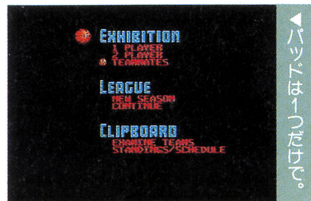


TVスポーツフットボール

1人で5人を操作する!

岐阜県/山本基樹

以前、TVスポーツアイスホッケーで紹介した、1人で5人分のキャラを動かすウラ技が、このゲームでも使えることがわかったんだ。ちょっとオマヌ〜な技だけど笑って許して!!



Jリーグ グレイテストイレブン

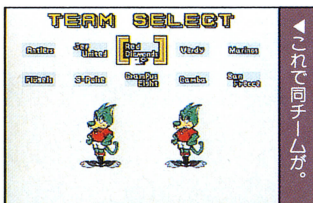
同チーム対戦だっ!!

神奈川県/荒井順一

今、人気沸騰の、Jリーグ仕様のサッカーゲーム。このゲームで現実には、ぜ〜ったいあり得ない同チーム対戦ができるコマンドが発見されたんだ。こりゃ〜やるっきゃないって感じ!!



上のMODE SELECTの画面でEXHIBITIONにカーソルを合わせて方向キーの右・IIボタンを同時に押す



ファイアープロレスリング3 Legend Bout

隠しレスラーの紹介!!

大阪府/藤田泰弘



高橋名人の新冒険島

ナ〜ンもしないでハイ、クリア!

三重県/平川智也

アベニューパッド8を使ったウラ技を紹介するぞ。下のようにしてゲームをスタートすると、あっ、という間にステージクリアしていった。ただ見ているだけでエンディングへ行けるぞ。

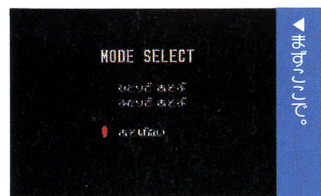
PCエンジン本体にアベニューパッド8(6ボタンモードで)を差し電源を入れてランボタンを押す



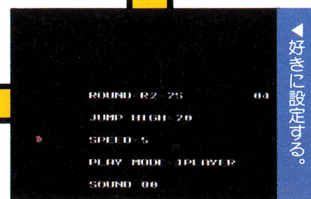
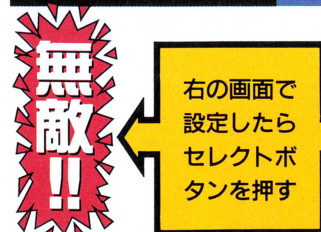
PC原人3

アケ〜ツと無敵!!

神奈川県/YUICHI



左の画面で方向キーの左下・II・Iを押しながらランボタンを押す。カーソルは「あそびない」に合わせておく



ストリートファイ

宮城県/星丸
神奈川県/高原淳史
茨城県/黒羽正人
京都府/亀井信幸
長野県/須藤悟

ジャカジャーン!! ストⅡ
ダッシュチョイ技特集第2弾
だぞ〜。オマヌケ技からちょ
〜っとだけ使える技までを今
回は、な・な〜んとオドロキの2
ページ大特集だぞ。まあ、そこ
のニイチャン、くだらねえ〜なんて
いってないでちょっとだけのぞいて
いっておくれでないかい? ん
じゃ、いっくぞ〜!!

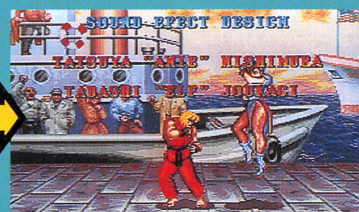
**超
ライト**

キミは見たか!2種類のエンディングを

他機種でもお馴染みの
エンディングの種類が変
わる技だ。やり方は右を見てほ
しい。結構大変だけど、一番下
のレベルでもできるからね。



▲がんばって右の条件でクリアだ。



◀こっこのエンディン
グはノーコンティニュー
でクリアすれば見る
ことができる。

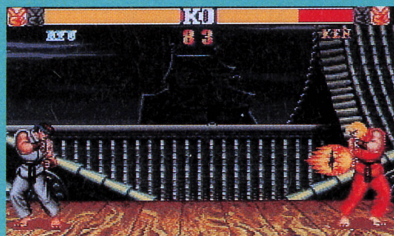


◀こっちは1回も負け
ずクリアすると見ら
れる。こっこの方は結
構大変かもしれない。

**超
ライト**

赤玉波動拳!

波動拳をうつと、たまに赤い
色の波動拳が出るんだ。普通は
青色だよ。でも法則がわからない。出る
ときは連続して出るんだけど、出ないとき
はまったく出ないし、これって一体?



**超
ライト**

1人で2人分プレイができるぞ!!



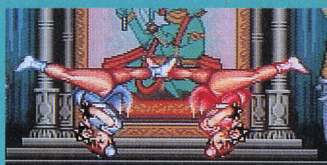
▲ここでスローをONにする。



▲タイトルでOFFに戻す。



▲キャラを選択すると...



◀両方のキャラを
1人でいっぺんに
動かせるんだ。



◀意味はないけど
練習するのにはち
ょうどいいかも。

**超
おマヌ**

ズッコケバルログ?

まず、ブランカのステージを
選択する。そしてバルログを選
びローリングクリスタルフラッシュを出さ
せて、途中でポーズをか
けるだけ。



**超
おバカ**

逆立ちケン!!

バッカ
みたい

ほ〜れほれ、逆立ち
だってできちゃうも
んね〜だ!!



▲ダメージを受けたケンが起き上がる時のポーズ。

**超
アウツ**

おしおきブランカ!

こらっ! イタズ
うばっかして

おしおきだ



アウツ
アウツ

▲腕を振るグラサン男の前で、ブランカをしゃがませるだけ。

ターⅡ'チヨイ技大全!!

超 頭上のベガ!? ワカビー

私は世界一!!



おりんか
いっ
コラッ!

▲ヘッドプレス（さいたいぷれす）の最中にポーズ。

超 音楽なしストⅡ' ライト

本体の電源を入れて、キャラが闘うデモ画面まで待つ。デモになったら、タップ3Pのパッドのランを押す。ポーズがかかったら1Pのパッドでスタートする。これで音楽が消えるんだ。



超 ゲームの途中で ライト キーコンフィグ



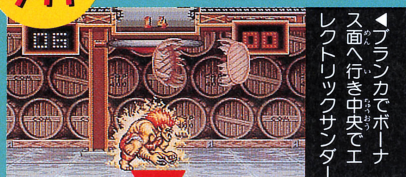
▲この飛行機で移動する画面でセレクトを押す。

KEN GONFIG

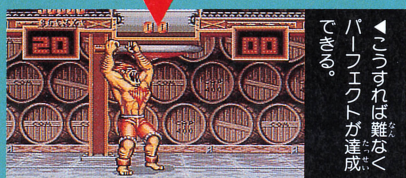
KEN		DHALSIM	
PAD 1		PAD 2	
L: PUNCH	M	*: ATTACK	RUN
R: PUNCH	M	: ATTACK	T
L: KICK	M	CHANGE	SEL
R: KICK	T		

▶キーコンフィグの画面に入れる。便利な技だぞ。

超 エレクトリックサン ライト ダーでパーフェクト!



▲フランクでボナス画入行き中央でエレクトリックサンダー



▲こうすれば難なくパーフェクトが達成できる。

超 タイトル2種類 ライト

タイトル文字の出方も2種類あることがわかったぞ。



▲文字が拡大しながら出てくるパターンと、回転しながら出てくるパターンの2種類があるんだ。

超 連続ターンパンチ! フライ



▲ターンパンチを出し、パンチが出てくる間に、



ボタンを押してまた離す。これを繰り返す。

「激烈技」を大募集だっ!

激烈技のコーナーでは1年365日いつでもおもしろ技を募集しているぞ。どんな技でもかまわないけど、他の人が考えたものはボツにするからね。んでもって採用された人には図書券をプレゼントしちゃうぞ!

応募方法をよく読みゲーム名、住所、氏名を忘れずに書いてバシバシ送ってちょーだい。できれば、なるべくわかりやすく書いてくれると、うれしかったりなんかするな。

たのしい技をたくさん待っているからね! ヨロシク〜!!

図書券をプレゼント!

この激烈技のコーナーに採用された人には、そのランクに見合った「図書券」をプレゼント! ランクはフライ級からヘビー級までの4ランクだ。採用されて好きな本を買っちゃおう!!

ヘビー級→10000円分の図書券
ミドル級→5000円分の図書券
ライト級→3000円分の図書券
フライ級→1000円分の図書券

41円 郵便はがき 101-01

東京都千代田区
一ツ橋2-3-1
小学館
月刊PCエンジン編集部
「激烈技」係

激烈技

(ここにキミが見つけた
ワザを書こう)

住所
氏名
年齢
電話番号

応募のきまり

官製はがきに、キミが見つけた技と、住所、氏名、年齢、電話番号をはっきり書いて「激烈技スペシャル」係に送ってください。私製はがきの時は41円切手を必ずはってね。

「GOLD RUSH!」から 飛び出した実力派

フジテレビ系で放映中のオーディション番組「ゴールドラッシュ」の2代目グラントチャンピオンになった山崎亜弥子ちゃん。7月21日に「私はあなたを終われない」で歌手デビューしたばかりだぞ！

公開オーディション番組「ゴールドラッシュ」の厳しい審査をくぐり抜け、グラントチャンピオンを獲得しただけあって、山崎亜弥子ちゃんの歌唱力はハンパじゃないぞ。デビュー前から亜弥子ちゃんの歌に一目おいていた人も

いるはずだね。歌手デビューより一足先に「ビデオおたくのおたく」や、「ASOCO」の7月マンスリーゲスト、7月7日からスタートしたドラマ「悪魔のKISS」(以上いずれもフジテレビ系)に出演。

——亜弥子ちゃんは、オーディションを受ける前に歌手をめざしてボーカルレッスンとかを受けていたのかな？

「別にボーカルレッスンとかをやっていたわけではなくて、友達とバンドを組んでライブをやっていました。ボーカル担当で」

——それはいつくらいから始めていたの？
「高1のときからバンドをやっていて、番組に始めたときまでやっていました」

——歌手デビューより先に、ほぼ同時にドラマにも出演しているわけだけど、お芝居に関してどう思っているのかな？

「基本的には歌だけをやっていこうと思っていたんです。ドラマのお仕事がきたときにも、今のうちに経験できることは全部吸収しておけば歌のほうにも反映してくることだと思って。でも、撮影が進んでいくにしたがって自分の演技が気になるようになって、どんどん真剣になっていくようになったんです」



PROFILE

本名/山崎亜弥子。1974年4月26日生まれ。出身地/東京都。血液型/A型。趣味/音楽鑑賞、詞を書くこと、スポーツ。得意なスポーツ/バレーボール、スケート、陸上。フジテレビ系「ゴールドラッシュ」2代目グラントチャンピオン。1993年7月21日「私はあなたを終われない」(ポニーキャニオン)で歌手デビュー。

PRINCESS CAFE

PHOTO/ KENICHI ISHIDA
STYLING/ MIYOKO ONITSUKA
HAIR&MAKE/ TOMOKO MORI(AUGUST CLUB)

山崎亜弥子



歌手、女優どちらの山崎亜弥子でもいい ですから応援してください



「お芝居の世界にも楽しいというかハマっていき感じがします。演技もいいと言われたし。初めはモニターチェックで自分の演技を確認することもなかったんですけど、だんだんしっかりと見るようになって、ああ、あそこの演技はもうちょっとこうしたほうがいいなとか考えるようになりました」

——歌に関しては、将来的にどんな歌を歌っていきたいと思っているのかな？

「将来的には自分の感じたこととかを歌っていききたいので、自分で書いた詞と、自分のからだの中にあるメロディーを出して自分独自の世界を作って歌っていきたいです。もちろん、コンサートもやりたいです」



「どんな歌でも歌える歌手になりたいですね。極端ですけどロックを歌ったり演歌を歌ったり、ジャンルを越えて何でも歌いこなせるように」——目標としている人は誰かいる？

「はい。レプリカというバンドのボーカルの浜崎直子さんのようになりたいんですよ。すごく声がハスキーで、高いところでシャウトしまくって、カッコいいんですよ、見てて。それで、詞のほうも共感できるし、元気になるし。自分を見つめ直すことができる音楽なので、私も自分の曲を聞いてそう思ってもらえるようになりたいと思います」

——ここでゲームのことについても聞きたいんだけど、あまりゲームはやってことがないとか？

「やったことはありますよ。ファミコンが家にあったので。中でも『スーパーマリオ』などはよくやりました」

——アクションゲームみたいにとっつきやすいのが好き？

「長〜くやっていなくちゃいけないゲームはだめなんですよ。この前、ゲームボーイを借りて『テトリス』をやったんですけど楽しかったです。今まではゲームをやってもすぐやめちゃうからだめだったのかなと思いました。ほんとに目が痛くなるまでやっていて、ゲームボーイを買おうかなと思ったくらいですから」

——やりだすとハマるタイプなのかもしれないね、じゃ読者のみんなにメッセージを。

「デビューシングルも出て、歌のほうもがんばっていきますが、ドラマのほうも自分なりにがんばっていきます。歌手の山崎亜弥子でも女優の山崎亜弥子でも、どちらかを見ていいなと思ったら応援してほしいです。キャンペーンも予定していますのでぜひ遊びにきてください。それから、私は映画とかビデオを見るのが好きなので何かいいビデオがあったら教えてください」

亜弥子ちゃん情報

7月23日に放映されたフジテレビ系「はじめまして！山崎亜弥子です」はみんな見てくれたかな？

山崎亜弥子ちゃんのデビュー曲、「私はあなたを終われない」は、フジテレビ系「Trap-TV」（木曜深夜24：45～25：15）のエンディングテーマ曲としても使われているんだ。毎週聴けるってわけだね。

7月7日からスタートした、フジテレビ系ドラマ「悪魔のKISS」（毎週水曜21：00～21：54）には、奥山佳恵ちゃんの妹役として出演。フジテレビ系「ビデオおたくのおたく」（第4火曜26：15～27：10）にも出演しているよ。

♥山崎亜弥子ちゃんへのファンレター、問い合わせは、〒100 東京都新宿区四谷3-11 光徳ビル203山崎亜弥子ファンクラブ「Club a.月刊PCエンジン係」まで。



◀ 7月21日に発売の山崎亜弥子ちゃんのデビュー曲、「私はあなたを終われない」（ポニーキャニオン）。

New Game

いや～夏だぜ。最近元気がなかったあの子ども、この季節になれば

HOT! マーシャルチャンピオン

開発状況

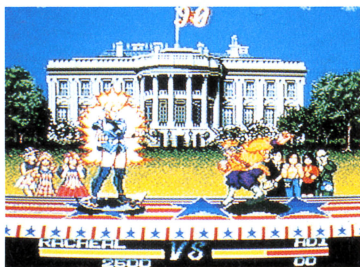


コナミ/年内発売予定/価格未定

コナミ発! 対戦格闘は美女あり、お笑いアリ、熱戦アリだぜ!!

この6月にアーケードで発表されたばかりのコナミの格闘対戦ゲーム「マーシャルチャンピオン」が、いきなり移植決定!! ゲームセン小僧もドびつくりのスピードだよな。しかもSCDで登場。クオリティの高い移植になることは、間違いないさうだぜ。

「マーシャル」はコナミ広報の早坂さんいわく「平成版イーアルカンフー」とのこと。もち、最新の格闘ゲーム要素がふんだんにつまっているんだけど、コナミが作ったらこんなになるんだーというのを見てほしいな。気になる発売は年末とのこと。



絶対燃える!! 保証付きの格闘G!!

PC格闘時代の波をマーシャルがひっくるめてもらいますっ!!



▶とにかく燃える! やりなげや絶対後編するからな。



登場キャラは下の10人。どいつもむと癖ある連中だぞ。特に2人の美女、レイチェルとティティは人気が出そうだから、しっかりチェックだぜ。



下がウワサのキャラクターだ!!



▶必殺技も超多多彩。早く覚えてガンガン使いたいぜ。対COMも手ごたえありそつだ。



どんなスゴイゲームが出てくるか、考えるだけでワクワクするね。

開発状況▶  リバーヒルソフト/7200円/10月29日発売 えん がつ にちはつばい

このゲームの操作はいたっ
かんたん なんい さんてい
て簡単。難易度設定もあるから
ろうにゃくなんい だれ
老若男女誰でも楽しめる、たの
アクションゲームの苦手な人で
ひと
もハマルことまちがいなした。
なつ
この夏には発売はさきがけて
『フェイスボール』バトルキ
い
ャラパンを開催するぞ!! ぜ
さんか
ひとも参加しよう。

過去アメリカで高い評価を得た『フェ
イスボール』がついにPCエンジンに登
場!! 臨場感たっぷりの3D画面を、か
わいらしいにこにこフェイスを操りバト
ル・レース等、2種類のモードで競うア
クションゲームだ。



開発状況▶ 徳間インターメディア/発売日未定/価格未定

A character from the anime 'The Vision of Escaflown' is shown holding a document. The character has long, dark blue hair and is wearing a purple and blue outfit. The background is dark with white bokeh lights.

徳岡インターメディアさんのPCエンジン参入第一弾がついに決まったぞ。プレイヤー操る主人公の隣室に住む、美少女の謎を解くというアドベンチャーゲームなのだ。C□D□□の特性をフルに活かしたビジュアル、そして効果音や音楽がキミに迫る！



◀この2枚目は、いつたいたんな秘密を握っているのか。



▲^{がくえん}学園が^{ぶたい}舞台になるらしい。

対戦がメインのこのゲームは、今までにない3Dでの同時対戦が可能。
最大4人までOKだから友達をさそって遊べば白熱するぞ。

▲2人同時の時は、上下画面で対戦。

う La6かん が ぞう みだ

▼ダメージを受けた瞬間、画像が乱れる。



にんどうじ とき ふんかつ が めん たいせん

▼3・4人同時の時は、4分割画面で対戦。



◀こんなキワト
イシーンが続出す
るかもしれない。

▼あゝつ学生なの
に髪かみの毛け、紫むらさきに染そ
めちゃつて！

▼^{うれ}いを^{ふく}含んだこの^{ひょうじょう}表情は^{いった}いったい何^{なに}を^い意味する^みの^だらう^かか？



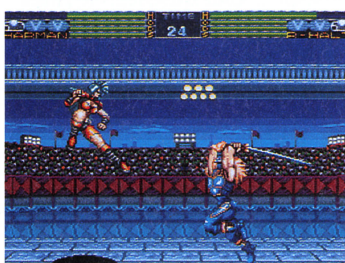
HOT! フラッシュハイダース

開発状況 ▶ ■■■■■■■■■■ ライトスタッフ/年末発売予定/価格未定

**格闘ゲーム&ビジュアル大好きな人間は
いますぐこのゲームをチェックすべし!**

シナリオモードでビジュアルと
シミュレーションバトルを楽しむ、
アドバンスモードでコンピュータ
を相手に格闘を楽しむ、対戦モード
で友達と戦う、という超欲ばり
ソフトの登場!

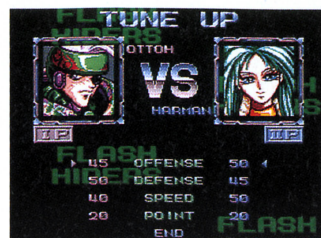
さらにこのゲームの特徴は3つ
の種族がいることだ。戦闘種族、
魔法種族、機械種族はそれぞれ、
接近戦に強かったり、精霊召喚が
使えたりと特徴を持っているぞ。



▲基本攻撃はパンチとキック。ボタンを押す
長さによって、小攻撃と大攻撃を使い分ける
が、6ボタンパッドにも対応する予定だぞ。



▲必殺技もたくさん用意されている。

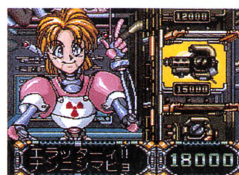


▲キャラの性能はプレイヤーの思い通り!

格闘だけじゃないよ!!



◀ゲームの随所に
ビジュアルがビシ
バシと入る。



▲ショップで買えるものもある。
これは機械種族用の火器だ。

▶シナリオモード
の主人公のひとり、
バング。



SWORD MASTER

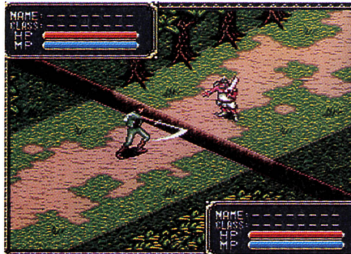
開発状況 ▶ ■■■■■■■■■■ ライトスタッフ/11月発売予定/価格未定

**PCエンジン初のオリジナル
シミュレーションRPG登場!**

迫力ある戦闘シーンと、重厚なストーリーを描くビジュアルが融合。
まさにCDならではのゲームが『SWORD MASTER』だ。

マップ画面では、主人公アクスを操作してストーリーを進め、物語の

ポイントごとで戦闘シー
ンに切り替わる。また戦
闘画面では、キャラクタ
ーのアクションや強力な
魔法などを細かい動きで
再現。実際に遊ぶだけで
なく、見ているだけでも
興味を引かれるデキだ。



◀戦闘画面はこのように、な
なから見た視点になっている。



▲酒場では、いろいろな
情報を聞き出すことがで
きるようだ。



◀シーンによっては会話をしているキ
ャラの顔がアップになるぞ。



▲メインコマンドはこの
5種類が用意されている。



▼これからの旅先でアク
スたちを待つものとは?



▲迫力のビジュアルシー
ンも見逃せない。

機装ルーガ

開発状況 ▶ ■■■■■■■■■■ 工画堂スタジオ/発売日未定/価格未定

**古の魔導科学の奇跡がよみがえる
壮大な物語をシミュレーションで再現!**



▲戦闘マップ上でもストーリーが展開。これ
ぞシナリオシミュレーションの魅力だ。

古の文明ヴァスツール。魔導
科学という技を持ち、かつては
繁栄を極めたが、いつしか彼ら
の姿は歴史から消え去ってしま
ったのだった…。

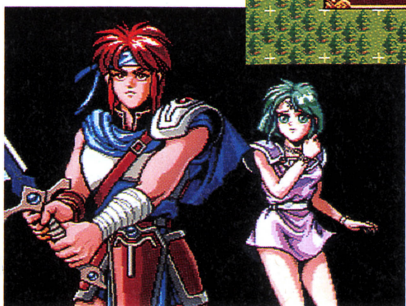
こんなストーリーをバックに、
魔導科学の遺跡を守るものと、
それを狙うものが激しくぶつかりあ
う。システムも練りこまれている
からSLGファンも納得!



▲武器製造システムも戦
略をより深めてくれる。



▲戦闘に入ると、そのまわりにい
る敵と味方が参加。ちょうどRPG
のパーティバトルようになる。



◀テンポのいい動きで、魅力的な
キャラクターが登場。ビジュアル
シーンにも注目したい。

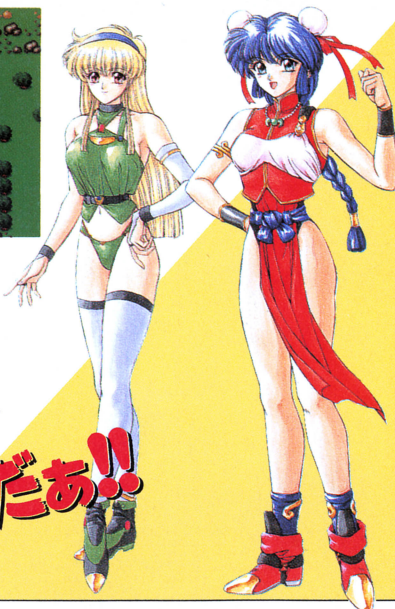
50000通りもの着せ替え遊びができる
ギャルゲーRPGの決定版なのっ!!



▲主人公リンリン、ライバル・ランラン他、ギャル総出演のゲーム。

主人公 **リンリン**
VS
ライバル **ランラン**

ライバル ランラン
女の戦いだあ!!



**2Pプレイ可能で、ゴジラVSゴジラ!
ついに実現!!**



「ゴジラ〜爆闘烈伝」の続報を紹介す
るぞ！ 先月もお伝えしたけど、この
ゲームは格闘アクション、で
格闘と言えば2P対戦だよな。
このゴジラにも当然、あ
るんだよな〜このモードが。
しかも、同キャラ対戦もでき

るんだ。だからゴジラVSゴジラ、なんて夢のような対戦がい
とも簡単にできてしまうってわけだ。もちろん、他の怪獣同士
で闘うことも可能だぞ。どう？ ワクワクしてきたでしょ！！



▲メカゴジラVSメカゴジラ。
こんな超夢の対決もできる。



この迫力も



▲まるで映画のタイトルを見ているようだぜっ！



み～んなキミのもの!!

開 発 情 況

● 7月22日～24日に千葉・幕張メッセで開催されたNECのパソコンフェアにはみんな行っ
たかな？ PCエンジンの新作がたくさん
展示されていたから、プレイした人もいるよ
ね。さて、今月の開発情况は？

●まず、レイ・フォースさんのニュースから。
新作は2本ともRPGだけど、「スタートリ
ング・オデッセイ」、「スターブレイカー」
とも来月号で続報を届けられる予定なので
楽しみに。

●インテックさんの「GALAXY刑事GAYVAN」は、ギャグがきいたアクションゲームだけど、技などはかなり本格派。「アルガノス」のほうも順調に開発が進んでいるからそろそろ続報を届けられそうだよ。

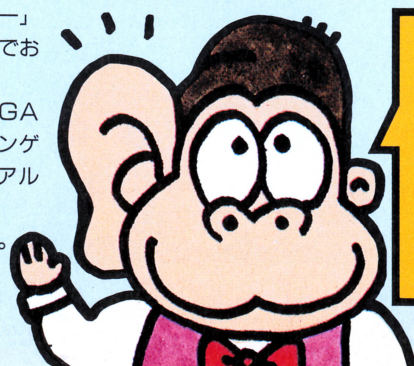
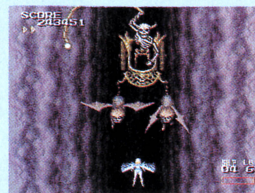
●日本テレネットさんの「サークⅢ」は、前作以上にアクション性が高くなった人気RPG。来月は続報を紹介できるかも。

ウヒヤ、暑い！でも
PCエンジンのゲームはも
っともつとアツイぜ！

●トキンハウ
スさんの美少女
シューティング
ゲーム「シルフ
ィア」(右の写
真)は、11月発
売に向けて急ピッチで開発が進んでいるよ。
来月号で新しい画面を紹介できそう。

●ナグザットさんの新作アクションゲーム、
「ダウNTOWN熱血物語」はもうすぐ完成す
る予定だよ。

●バックインビデオさんの「メタルエンジェ
ル」は、新しいタイプの美少女格闘シミュレ
ーションゲーム。来月続報を届ける予定。



人か悪魔か……

奴の通った大地は血塗られて行く。



近日発売予定

定価8,300円(税別)

PCエンジンスーパーCD・Rom²専用

ライトスタッフが創り出す
最大パーティー24人のシミュレーションバトル

SWORD MASTER

ソードマスター

RS 株式会社 ライト スタッフ

〒140 東京都品川区西大井6-10-10 品川RSビル TEL. 03-3772-5131
ユーザー・テレフォン: 03-3772-5073 (ライトスタッフの最新情報をお知らせしています)

ATLUS

PC
Engine
SUPER
CD-ROM²
SYSTEM

真・女神転生

ロウ カオス
LAWとCHAOS。

選ぶのは……あなた……です。



9月24日発売予定

予価 8,800円(税別)

開発スタッフ募集中!! 【職種】 1. ゲームデザイナー(企画) 2. プログラマー 3. キャラクターデザイナー 4. サウンドクリエイター

※ 経験2年以上の方 詳しくは、お気軽に電話でお問い合わせください。採用担当/小松・牧野 ☎03(3235)7802

アトラス・テレホンサービス 03(5261)9191・9192 新作情報を中心にアトラスNEWSをキャッチできます。ただしゲームに関するお問い合わせは毎週水曜日の午後4時から6時までの間に限らせていただきます。

©西谷史/シブス
©ATLUS/遊企画

株式会社アトラス
〒162 東京都新宿区津戸町3-12

新レビュー大作戦!!

7/30
8/29

REVIEWER



倉持征木
何でもアリだね!

この中でのおススメは「ラングリッサー」と「卒業」。気分転換に「チャンピオンシップラリー」をプレイするのでも悪くないかも。

REVIEWER



YUGON
娘に嫌われる毎日

某ゲームの合間に仕事をする今日このごろ。あまりに娘との信頼関係がうまくいかずトホホ状態だ。ああ、誕生日に娘からのプレゼントがほしい。

REVIEWER



れ~ちん
夏が来た~!

やあ、ついに太陽ギンギンの季節が到来。冷房ガンガンのお部屋でレッツゲームだ! 今月はそれぞれみんなおススメだ・よ~ん!

REVIEWER



てらもー
良作多し、当月?

先月に続き、良作の多い月だ。発売本数が少なめなのは寂しいけど、まあ、いいことなんじゃないでしょうか? これが淘汰ってヤツか?

REVIEWER



JACK
種類が豊富な。

全ソフトともジャンルが違うものが並んだ今月。しかもすべて性格が違う。こんなことってめったにないことだね。どのソフトも遊びがいがあるぞ。

**FROM
MAKER SIDE**

卒業

~Graduation~



7月30日発売 7800円
NECアベニュー



このような「育成SLG」をプレイするのはこれが初めて。「さてどんなものか」と遊んでみたら、これがけっこうハマってしまった。パソコン版をプレイしたことのない私にとって、「移植度がうんぬん」ではなく、ただ純粋に楽しめるゲームだと思う。手軽に遊べるゲームだしね(2回もプレイしてしまった)。

最近はやりの育成シミュレーションってヤツだね。このタイプのいいところは、何度でも楽しめるってこと。育て方によっていろんな結末が待っているから、何回やっても違うおもしろさを体験できる。もちろんCDならではのセリフや歌なんかも入っているから、パソコン版を遊んだことがあっても1度は遊んでみてほしいな。

こーゆうゲームは初めてやるけど、自分が思ったより、か〜な〜り感情移入してしまった。最初はおつむがあまり良くなかったまみちゃんも、私の指導によって、ちゃ〜んと自分から勉強してくれるようになったし♡ いろいろパターンがあるから、飽きずにず〜っとできそう。私は、新井とまみちゃんをお嫁さんにしてみせるぞ!!

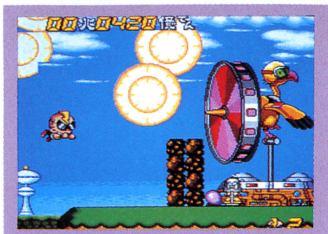
移植のクオリティの高さに驚かされた。しゃべりを効果的に使ったり、イベントを増やしたりと、センスの良さが光る。オリジナルをかなりやった僕でも、楽しく遊ぶことができた。けっこうヒワイ(笑)なゲームだけど、よくできているので一度遊ぶことをお勧めする。展開が単調で、アキが早そうなのが……かなあ?

このソフトに登場する5人の生徒たちはもちろん外見も違うけど、うまい具合に性格づけがされている。だから同じようには育ってくれないんだよね。不良になりがちな子を一流大学に入学させるのも、退学させてしまうのもキミ次第。特定の子だけをひききしてしまうというののもひとつのやり方。アニメーションがちょっと少ないかな。

シミュレーションの命はゲームバランス。その点この「卒業」のバランスは絶妙で、久々の「デバッグプレイが楽しい作品」になりました。マジでオススメです。

CD 電人

~ロカビリー天国~



7月30日発売 6800円
ハドソン



派手な効果音やBGM、敵キャラや自キャラのセンス等、このゲーム独特のノリは相変わらずだ。ただ、前作(PC電人)に比べ、パワーダウンしたような感じがする。それで、いちおう全面クリアまでプレイしたんだけど、ステージのエリアによっては敵の出現頻度に差があり、単調な感じがした。バランスに多少問題があるかも。

なんだか制作者の熱い魂を感じちゃうよな。こだわり方がインバじゃない。効果音とか歌とか、演出面のハデさとかハチャメチャさは数あるゲームの中でも1、2を争ってと思う。ただゲームの中身を見みると、仕掛けばかりが目立ってシューティング本来の楽しい部分が薄れてしまったかな、という気がしないでもない。

さすがだね…。このノリ、このサブタイトル、電人でなきゃここまでできないよね。仲間との合体も、北島サブ風あり、スシ職人あり。いいなあ、このセンス…。

ゲーム自体は本格的なシューティングだから、ゲーム野郎も楽しめると思うよ。

それにしても、ゲームオーバーの曲が頭から離れないよ〜。

前作に勝るとも劣らないおバカなノリがいいね。基本的にけっこう好きなゲームなんで、今回も楽しんでも遊ばせてもらいました。んが、ちょっと前作より単調になったかなという気も…。たしかに派手にはなっているんだけど、それがかえって単調。仲間の合体・分離もイマイチ生かされていないような気も。まっ、面白いからいいか。

CDになって帰ってきた電人。ここまでステージや合体パワーアップなどにこだわると、もはやシューティングというよりはアクションゲームのノリ。シューティングが好きな人は、どこかで見たような敵の攻撃にニヤリとするかも。見るからにハデハデな電人のキャラクターのファンの人には特におすすめ。

ついに出了たCD電人。思った通りの凄い奴。こぶしきかせて朝まで歌い、寿司を握らしゃ日本一! 手強い敵をけちらして、光の速さで突き進め!

Orgel

Psychic Detective Series Vol.4



8月6日発売 7600円
データウエスト



これはサスペンスものか? 出てくる人物はどれも怖そうなヤツばかりだし。このテの小説が好きな人や、ADVをこよなく愛する人は買ってもいいんじゃない?

ただ、怖いのが好きじゃない人は遠慮したほうがいいのかもしない。だって、このゲームで出てくるシーンはほとんどともじらない(スマン)んだもん。

最近はずつと数か減った本格派のアドベンチャーゲーム。とかくめんどくさいなどと敬遠されがちなジャンルだけど、ファンにとってはうれしい本だと思う。ストーリーも、とある依頼を受けた探偵が次々と起こる連続殺人に巻き込まれる…という本格ミステリー調。じっくりとストーリーを楽しむ人にはおすすめです。

前作と同じく、かなりいろいろなコマンドを試さなければ、先に進めない、じっくり進めるタイプのADV。それにしても、このシリーズは絵もキレイだし、ストーリーが独特でいいなあ! でも、今回の死体はめっちゃ気持ち悪い!! さらに、話が佳境になるにつれて、精神的にも怖くなる。ヒィー! でも、そこが魅力なんだよね。

ようやくDAPSの本領発揮という感じがな? なかなかよく動くのに感心させられた。ゲームのほうも文字が読みにくいのを除けばいい感じになっていると思う。影のあるストーリーもなかなかいいねえ。アドベンチャーファンの僕は楽しくプレイできた。けっこう忍耐力必要とされるので、ダメな人はダメかもしれないけど…。しかし、降矢木の声は…。

始まりからしておどろおどろしい雰囲気のアドベンチャー。音響の効果もそうだけど、だんだん怖さを増してくる作りになっている。ただ、セリフの音声がかもったような感じがおいしい。登場キャラクターが地味なせいもあるって、どちらかといえばストーリーをじっくりと楽しむ大人向けのソフトだと思う。

「オルゴール」と言えば「怖い」と言う部分を取り上げられますが、この作品のテーマは「親子の愛」です。プレイを通じてそのあたりを感じて頂ければ幸いです。

DAISAKUSEN!

チャンピオンシップ・ラリー



8月6日発売 7800円
インテック



PCエンジンでこういうタイプのレースものは昔なんじゃないだろうか。遠く忘れていたものと呼び起こしてくれるゲームだ(意味不明)。で、肝心なゲーム内容だけど、「対戦ができない」(これはしょうがないか)以外は、オリジナルとしてはかなりデキがよい。とくにタイムアタック。これには超ハマらせていただきました。

上から見た視点のレースゲームで、スピード感はなかなかのもの。判断が一瞬遅れただけでコースアウト! という緊張感がたまらなくいい。ゲームモードがいくつか用意されているから、先のステージへ進むというだけでなく、タイムアタックに熱中したり楽しみ方はいろいろ。ノリのいいBGMもゲームにピッタリ合っていて好きだな。

自分の影と競いあってゴールをめざす、っていうのはかなりグー。なんてたって、レースゲームはタイムアタックが一番燃えるもんね。自動車のセッティングも、とても分かりやすくてうれしい! ただ、最初にやったとき、なかなか車がまっすぐ走ってくれなくて、まいった(涙)。操作になれるまで、けっこう苦労しちゃったぞ……。

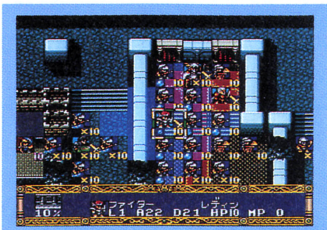
良くも悪くも、非常にベシーック。おかげで子供から大人まで文句なく楽しめると思うぞ。とくに過去のベストラップが影となって表示され、レースすることができるようタイムアタックは超燃え!! レースゲームファンなら確実に熱くなること請け合いた。そつのない丁寧な作りにも好感が持てる。もっと独自のアイデアがあればと思うな。

実名の車を使っているラリーだし、マシンのセッティングもしっかりできるので、この手のゲームが好きにならなくてはならないはず。コースは砂漠など難しいところもあるけど、操作がしやすいから問題ないよ。タイムアタックでスピードを競うというだけじゃなくて、プレイしてて楽しいのはいいことだね。

このゲームはアドベンチャー、チャンピオンシップ、タイムアタックの3つのモードで遊べます。君の走りか影になって、君に挑戦、君は自分に勝てるか!? 乞御期待。

ラングリッサー

～光輝の末裔～



8月6日発売予定 7900円
メサイヤ



メガドラ版に新しい要素を加えて、ビジュアルシーンを付けたパワーアップバージョン。まず、メガドラ版をプレイしたことのある人は、安心して買えるソフト。逆にプレイしたことのない人は……買ってもソンはないと思うゾ! 長く楽しめるし、BGMもけっこうノリがいいし。ファミコンのアレが好きなら迷わず買え(命令形)!

移植元のメガドライブ版もやっていたんだけど、あらためてPC版を遊ぶとかなり遊びやすくなってる、と感じる。もともとキャラクターを育てるのが楽しいゲームでもあるけど、ショップの追加によってさらに楽しさの奥が深くなった。相変わらずゲーム展開はスピーディだし、全体的な完成度はかなり高いと思うぞ。

RPGシミュレーションってことで、ほかのSLGより、かなりすんなりプレイすることができたよ。複雑なパラメータもないし、スピーディーで、こりゃいいや!

さらに、キャラクターがうるし原氏デザインで、うれしい人も多いのでは? ちなみに、私はこのゲームでSLGの修業をしようと思っちゃいます。

オリジナルのメガドラ版に比べ、かなりできが良くなっている印象を受けた。とくに難易度はずいぶん優しくなっているようでうれしい。お約束のビジュアルもいいねえ。コマイキャラの戦闘シーンはイマイチ好きになれないが、このタイプのシミュレーションが好きなら買いでしょ。ただ、敵がちょいバカっぽいのは残念。

シナリオがひとつひとつ独立した形でありながら、すべてひとつのストーリーとしてつながっている。それが途中に入るビジュアルシーンに助けられているわけじゃなくて、ちゃんと主人公たちのレベルアップというところで活かされている。それが中身の厚いゲームにしているね。サウンドもかなり力が入っているよ。

SLGというだけで敬遠してしまう方も多いと思いますが、このラングリッサーは、RPG要素を加え、初心者でも遊びやすいゲームになっています。

眠れぬ夜の 小さなお話

ぜひ体験してほしい
心優しいストーリー

ミュージシャンであると同時に、絵本作家としても有名な原由子さんの原作の「眠れぬ夜」が、CD-ROMのソフトになった。しかも、彼女自身がナレーションと音楽、監修で制作に関わっている。大人から子供まで、すべての人が楽しめる、心優しく良質なストーリーが体験できるぞ。

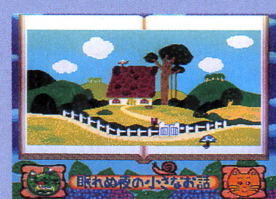
全編にあふれる愛と友情!!



▲主人公ネコクンと、その仲間たちの、さりげない友情の物語がたくさん収録されている。



▲ネコクンたちの住む島。カーソルでクリックすることによって、物語や島の探検が楽しめるのだ。



▲なにげない風景の中にも秘密がいっぱい。あちこち調べると、素敏な発見ができるはずだ。



発売中 7800円
NECホームエレクトロニクス

絵本だけではできなかったこと、アニメだけではできないことをCD-ROMで実現した画期的なソフトだ。しゃべる、動く、プレイヤーが自分でストーリーに参加できるという楽しさが味わえるものね。ほのぼのとした雰囲気と原さんのおしゃべり、音楽がマッチして大人でも十分楽しめる。こういうソフトが増えるとCD-ROMソフトの幅も広がるよ。

電子絵本的な内容だから、個人の好みにによって評価が大きく変わると思う。けど、一言だけ僕の感想を言わせてもらうと「ほのぼのとした、あったかいお話の世界に入り込めるのが楽しい」ということになる。ただ見るだけでなく、ボタンを押すと画面の中で変化が起こる。ゲームじゃ当たり前だけど、形態が変わると新鮮に感じるよ。

ああ、心が洗われる…。原由子の歌も大好きだから、なお嬉しい。ゲーム性はほとんどないけども、のんびりした気分で楽しめる1本だと思う。うさぎくんとネコクンのお話なんかは、ちょっとホロリときちゃうし、海底探検はドキドキしちゃうし、ホント、動く絵本を見ている気分。今後もこんなゲーム(?)が出てほしいな。

子供用(まあ、ゲームはたいてい子供用だけど…)ゲームに一番大切なものは何か。僕は誠実さだと考える。子供用だからこそ、丁寧に作られていることは絶対条件だ。そこを無視したゲームが多いんだけど、このゲームは良くてきている。わりと淡泊なのですぐにアキちゃうかな? という気もするが、子供どころか大人も楽しめる1本だ。

原由子さんの作ったシナリオ(歌、セリフ、ビジュアルも含めて)が、ほのぼのとした気持ちにさせてくれる。幼児から大人まで楽しめるデジタル絵本といったところかな。ただ強制的に見せられるものではなく、好きなところにカーソルを合わせることで、自分の好きな順序で見られるのがいいね。まさにインタラクティブ(対話型)な作り。

心が洗われるという言葉がぴったりのゲームです。何にもとらわれることなくのんびりとほのぼのの気分させてくれます。



SFC 売り上げTOP・5

7月7日、ドラゴンクエストVI制作開始の発表会があった。いよいよドラクエも6作目。期待する？



1 スーパースコープセット 9565

任天堂●6月21日発売●9800円(スコープ込み)●8M

海外ではすでに発売されているスーパースコープが、いよいよ日本でも発売になった。これだけ売れるってことは、海外版を雑誌で見て、遊んでみたいと思っていた人がたくさんいたみたいだね。ソフトも1本同梱だしちょっとお得。



2 スーパーフォーメーションサッカー2 6432

ヒューマン●6月11日発売●8500円●4M

Jリーグ人気で、ついにスーパーファミコンにも広がったって感じ。この後にも数本、Jリーグの実名を使ったサッカーゲームが発売されるみたいだし。でも、実名を使っていなくても、こんなに面白いサッカーゲームなら売れるわけだね。



3 スーパーボンバーマン 6384

ハドソン●4月28日発売●7800円●4M

根強い人気のボンバーマン。トップ5から姿を消すことは当分ないのかもしれない。もとの人気に加えて、ノーマルステージを2P同時プレイできるのも売れている要因かも。彼女と2人でプレイすれば爆恋ボンバーマン！なんてな。



4 ファイナルファイト2 6240

カプコン●5月22日発売
9000円●10M

今回のトップ5は、当然ストIIターボが入ってくるだろうから、ファイナルファイト2が残ってればカプコンものが2本ランクされることになる。ちょっとスゴイぞ。



5 ドラゴンボールZ超武闘伝 4405

バンダイ●3月20日発売
9800円●16M

ロングセラーの手応えを感じさせるDBZ。今年、上半期の売り上げトップは、間違いなくこのソフトだろう。キャラものでも、ていねいなソフト作りをすれば、これだけ売れるんだね。

M D 売り上げTOP・5

この月P9月号発売日は、シルフィードの発売日でもある。月P買ったらソフトショップヘダッシュ！



1 ぷよぷよ 2593

セガ●12月18日発売●4800円●4M

かんべんしてください!! これだけ長期に渡ってトップだともう完全に書くことがありませ〜ん。もし来月もランクインしていたら(おそらくしている)と思うと…(なんだかんだでスペースを埋めるテクニクってヤツ!?)。



2 Jリーグプロストライカー 2526

セガ●6月18日発売●8800円●8M+B.B.

スーファミのランクと違って、こちらは真正正銘のJリーグ物だ。どっちがいかがはわからないが、要はソフトの中身の問題だ。名前だけのソフトはもうたくさん! スーファミ・メガドラの?位どうしのソフトなら良作だけだね。



3 ゴールデンアックスIII 980

セガ●6月25日発売●6800円●8M

このソフトも早くも3作目。でも回を追うごとに、1作目のあのオドロオドロしさが失われてきているような気がする。魔法がパワーアップしたりいろんな点でハデになってきているが…。初心に戻った作り方も大事だと思うけど。



4 メガシュバルツシルト 859

セガ●6月25日発売
7800円●CD

パソコン、PCエンジンときて、ついにメガCDに登場だ。宇宙を舞台にした、SFシミュレーションなんだけど、そのビジュアルシーンの見事さは他のソフトの追従を許さないデキ。



5 Aランクサンダー誕生編 526

RIOT●6月25日発売
7800円●CD

このソフトの副題に「誕生編」って付いているってことはこのあとも「出動編」とか「復活編」とかが出るんだろうね。最後は「壊滅編」なのだろうか? そんな「新Aランク〜」が出る?

期待度TOP・5

まるで格闘ものVSRPGの様相を呈してきた期待度だけど、さて次回は？

ランク	ゲームタイトル	ポイント	メーカー・発売日・価格	ジャンル
1	ストリートファイターIIターボ	658	カプコン●発売中●9980円	格闘
2	聖剣伝説2	350	スクウェア●8月6日発売●9800円	RPG
3	ドラゴンクエストI・II	336	エニックス●発売日未定●価格未定	RPG
4	餓狼伝説II～新たなる戦い～	182	タカラ●発売日未定●価格未定	格闘
5	Jリーグサッカー～プライムゴール～	133	ナムコ●8月6日発売●8500円	サッカー

SFC発売スケジュール

ドラクエ外伝といえる「トルネコの大冒険」の発売日が決定したぞ。

発売日	ゲームタイトル	メーカー	価格
8/5	スーパー信長の野望・全国版 4M	光栄	8800円
8/6	聖剣伝説II 16M	スクウェア	9800円
8/6	ソード・ワールドSFC 12M	T&Eソフト	9800円
8/6	くにおくんのドッジボールだよ全員集合 12M	テクノジャパン	8600円
8/6	Jリーグサッカー～プライムゴール 8M	ナムコ	8500円
8/6	大仁田厚F.M.W～キミは時代より熱くなるか 12M	ボニーキャニオン	9800円
8/6	スーパーパワーリーグ 12M	ハドソン	9500円
8/6	ヒューマンベースボール 8M	ヒューマン	8600円
8/10	スーパー競馬 8M	アイマックス	9700円
8/12	ワールドヒーローズ 16M	サンソフト	9800円
8/25	サラブレッド プリーダー 8M	ヘクト	9700円
8/27	樹皮戦記 12M	エニックス	9600円
8/27	東尾修のスーパープロ野球スタジアム 4M	徳間書店インターメディア	8900円
8/27	マリオとワリオ 8M	任天堂	6800円
9/10	ミスティック・クエスト 4M	スクウェア	7900円
9/14	新日本プロレスリング超戦士I N東京導夢 16M	パリエ	9800円
9/17	NFLフットボール 8M	コナミ	9000円
9/17	ファイナルセット 8M	フォーラム	8500円
9/19	トルネコの大冒険～不思議のダンジョン 12M	チュンソフト	9600円
9/22	マスターズ・遙かなるオーガスタ2 12M	T&Eソフト	9800円
9/24	アークススピリッツ 10M	サミー	8900円

期待度TOP・5

ストIIダッシュプラスを抜いて、シャイニングフォース2がトップをダッシュ。

ランク	ゲームタイトル	ポイント	メーカー・発売日・価格	ジャンル
1	シャイニングフォース2	309	セガ●10月発売予定●8800円	RPG
2	ストリートファイターIIダッシュプラス	286	カプコン●9月発売予定●価格未定	格闘
3	バーチャレーシング	136	セガ●発売日未定●価格未定	レース
4	ガンスターヒーローズ	131	セガ●9月発売●6800円	格闘
5	ファンタシースターIV	111	セガ●12月発売●8800円	RPG

MD発売スケジュール

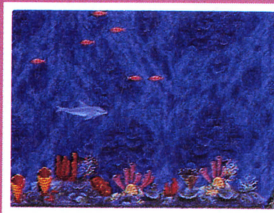
早く“あの”ソフトの発売日が決まるといいよね。もうすぐかな？

発売日	ゲームタイトル	メーカー	価格
8/6	ロケットナイトアドベンチャーズ 8M	コナミ	7800円
8/6	江川卓のスーパーリーグCD CD	セガ	7800円
8/6	慶応遊撃隊 CD	ビクターエンタテインメント	7400円
8/10	ウィザード・オブ・イモータル 16M	EAビクター	9800円
8/13	マーブルマッドネス 4M	テンゲン	8800円
8/20	キリング・ゲーム・ショー 4M	EAビクター	8900円
8/27	ああ播磨灘 16M	セガ	7800円
8/27	雀豪ワールドカップ CD	ビクターエンタテインメント	8200円
8/27	ジュラシック・パーク 16M	セガ	6800円
9/10	MUTANT LEAGUE FOOTBALL 8M	EAビクター	8900円
9/10	ガンスターヒーローズ 8M	セガ	6800円
9/17	ガントレット 8M	テンゲン	7800円
9/23	マクドナルド～トレジャランド・アドベンチャー 8M	セガ	6800円
9/24	ジョーダンVSバートONE on ONE 4M	EAビクター	8900円
9/予	アルシャーク CD	サウンドストーム (ポリドール)	8800円
9/予	ウイニングポスト CD	光栄	12800円
9/予	ソニック・ザ・ヘッジ・ホッグCD CD	セガ	未定
9/予	MiG-29 テンゲン 8M	テンゲン	未定
9/予	ストリートファイターIIダッシュプラス 24M	カプコン	未定

RECOMENDE

今月のおすすめソフト

月Pがおススメする他機種ソフトは？



わんぱくフリッパー って知ってる？

エコー・ザ・ドルフィン

なんと奇妙なソフトが登場したぞ。このゲームはイルカが主人公のアクションゲームなんだ。プレイヤーはそのイルカを操作して海中を動き廻らせるわけだけど、その動きのリアルなこと！ しかもそのスピード感が尋常じゃないんだ。といっても、不自然な速さではなく、本当にイルカが泳いでいるような感覚なんだ。一応このゲームにもクリアの目的はあるんだけど、そんなものは無視して、海の中を泳がせるだけで、もう楽しいって感じ。実は本誌レビューでおなじみのJACKさんが超お気に入りのソフトなんだ。曰く「こんなゲーム世界を待っていた！」

セガ●7月30日発売
6800円●8M●MD

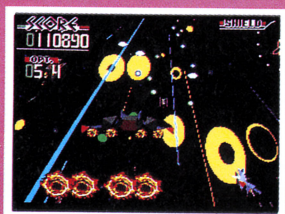


美少女雀士、スーファミに出現！

美少女雀士スーチャーパイ

スーファミにもやっと、美少女麻雀ものが現れたぞ。その名もスーチャーパイ！ っていうのも脱衣ものではない、まして、あしからず。そのかわりといっはなんだけど、このゲームには、本編の麻雀ゲームの他に神経衰弱などの、サブゲームがいくつか入っているんだ。これに勝てば、麻雀が有利になるアイテムが貰えるってわけ。本編のゲームモードも3つあり、メインは「ストーリーモード」。3つのバラレルストーリーからできていて、それぞれ7人の敵美少女雀士たちと麻雀で戦っていくんだ。その際、この美少女たちのプロフィールがバッチリ見られるってわけ。ウキウキ！

ジャレコ●7月30日発売
9700円●16M●SFC



超ポリゴンシューティング、発進！ シルフィード

メガCD期待のポリゴンシューティングが、いよいよ発売された。もともとこのゲームはパソコンPC-8801用のゲームだったんだけど、パソコン版より遙かにパワーアップしてメガCDに登場したってわけ。動いている画面を見ても見えないのが残念だけど、とにかくスゴイの一言につきる。ポリゴンで作られた空間をものスゴいスピードで飛び自機、そして敵戦闘機。圧巻なのは、敵の要塞が出現するステージだ。まるでスターウォーズそのものって感じ！ ポリゴンゲームでこれだけ滑らかにしかも速く動かすっていうのは並みの技術じゃ不可能。体験してくれ！

ゲームアーツ●7月30日発売
8800円●CD●メガCD



TM

SOFT INFORMATION

お待たせしました！ いよいよ今月から、他機種インフォメーションにネオ・ジオが緊急参戦!! 現在ゲーセンで稼働中の「餓狼伝説2」や「ワールドヒーローズ2」そして最新作の「サムライスピリッツ（8月6日家庭用発売）」がそっくりそのままのクオリティで、家で遊べちゃうハードがネオ・ジオなんだ。どう？ これだけでもすごいでしょ。でもこんなもんじゃないぞ。



家庭用ゲーム機最強のハード! ネオ・ジオ!!

NEO・GEOハードスペック

CPU	Z80A/68000
表示発色数	65536色 (同時発色4096色)
キャラクター容量	64M
スプライトサイズ	16×16
スプライト表示数	380
サウンド機能	PCM...7音 PSG...3音 FM...4音 ノイズ...1音
直接ROMアクセス能力	最大330Mbit

左の表はネオ・ジオハードのスペック表だ。難しいコトバが並んでいるけど、特に注目すべきは表、一番下の直接ROMアクセス能力。なんと330メガ!! ということは、最大で330メガの容量を持つカートリッジソフトが動かせるってこと。だから、今現在100メガショック!! で発売しているソフトでも、まだ許容量の1/3位しか使っていないってことだ。まあ、容量が大きければいいゲームってわけじゃないけど強大な可能性があるってことだ。アーケードゲームそのまんまっていうのも納得できるよね。ネオ・ジオのゲーム発売って、基本的にまず、ゲーセンで稼働し始めて、少ししてから家庭用カートリッジが発売される。右下の

表にあるメモリーカードを使えば、ゲーセンでもセーブできる(専用筐体のみ)。それを家庭に持ち帰って続きを遊ぶこともできるんだ。もちろん本体とソフトがなければダメだ。大容量なだけにソフトの値段は高い。けど本当に気に入ったゲームをゲーセンそのまま、しかも互換性を持って遊べるってことに注目してほしい。まずはお金を貯めて、本体から手に入れようぜ!!

品名	価格
本体	48800円
別売りコントローラー	5800円
麻雀用コントローラー	5800円
RFコンバーター	1500円
RGBアナログ21ピンケーブル	1560円
メモリーカード	2800円

NEO・GEOベストセクション・1



NAM-1975

91年7月1日発売/13800円/SNK・46巻

過去から現在までの、ネオ・ジオソフトを紹介するこのコーナー。まずは本体とほぼ同時発売だった「NAM-

1975」発売当時(91年)、これだけのクオリティをもったソフトはなかったから、画面を見た瞬間ブッ飛んだ。もろにゲーセンな画面、しかもよく喋るんだ。ゲーム自体はとにかく射ちまくりの戦争アクションで2P同時も可能。プレイヤーが射った弾痕が残るというリアルさに加えて、地上、上空でとにかく射ちまくる爽快感がたまらないゲーム。

NEO・GEOベストセクション・2



ワールドヒーローズ2

93年7月4日発売/28000円/SNK・146巻

世界各国からやって来た強者たち。プレイヤーはその中から1人を選んで一対一の勝負をする。っていうのが、

今、ゲーセンで大人気のこのゲームだ。基本的には「ストII」タイプなんだけど、キャラクターが一癖も二癖もあるヤツらばかり。当然、出す技もとんでもないものばかり。必殺技はコマンド系とタメ系で、そんなに苦労しなくても出せるようになるぞ。とにかく、まだプレイしたことのない人はまず、ゲーセンで試して見てほしい。ブッ飛ぶぞ!



大阪にあるエスエヌケイ本社ビル。

SNKってどんなメーカー!?

こんなにスゴイハードを作ったSNKってどんなメーカーさんだろう? ってことで急遽大阪にあるSNKさんに取材してきた。ファミコン時代には「アテナ」や「ASO」を発売していたSNK。当時は家庭用ハードに関しては1ソフトメーカーにすぎなかったんだ。そして91年、新ハード、ネオ・ジオを発売するわけだけど、正直いって当時は「あんなハードもソフトも高いもの売れるわけない」っていう意見がほとんどだった。それが「餓狼伝説」の発売を機に、一気に人気上昇していく(続く)

100メガショック



▲広報の佐藤さん。

月刊PCエンジンを読んでるみなさん、初めてまして。SNK広報の佐藤です。このコラムを担当することになりました。よろしくね。今回紹介している「NAM-1975」は映画調BGMに衝撃を受けた、思い出深いソフトなのです。それ以来、新作のサウンドは楽しみの一つ。最近では聞きごたえのある曲ばかりで嬉しいですね。これからのネオ・ジオサウンドも、期待して大丈夫。もっともっとすごいものを鋭意制作中です!!

小学館

ポプコム

「プリンセスメーカー2」
「プリンセスメーカー2」
「誕生」の3種を各100名に!
「ゲームヒロインデレカ」
300名
大プレゼント!
詳しくは本誌を見てね。

ポプコム9月号は、
新ネタ、裏ネタ、**秘**ネタで、読みごたえ◎

誌上RPG新シリーズ、パソコンゲーム誌の真実、待望の
美少女ソフト極秘スクープなど、ツッコミ情報がいっぱい!

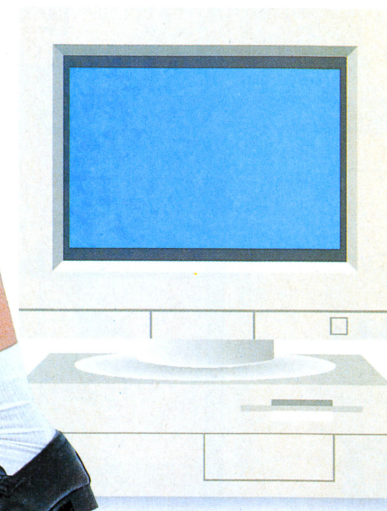
別冊付録「聖電腦女学館」第2号

- 特集
- ① ポプコム大研究「パソコンマスコミ大研究」シリーズVOL.8
 - ② 『プリンセスメーカー2』レポート
 - ③ 追跡! 海外ソフト、移植の行方
 - ④ ゲーム甲子園「栄冠は君に3」徹底分析

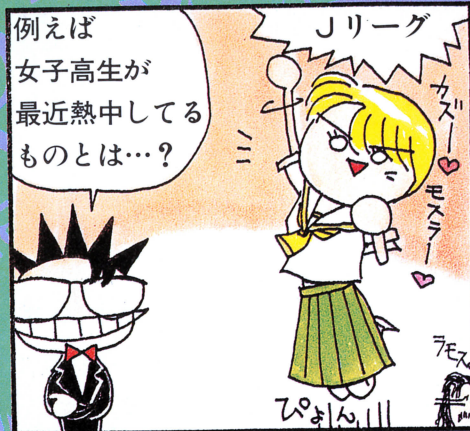
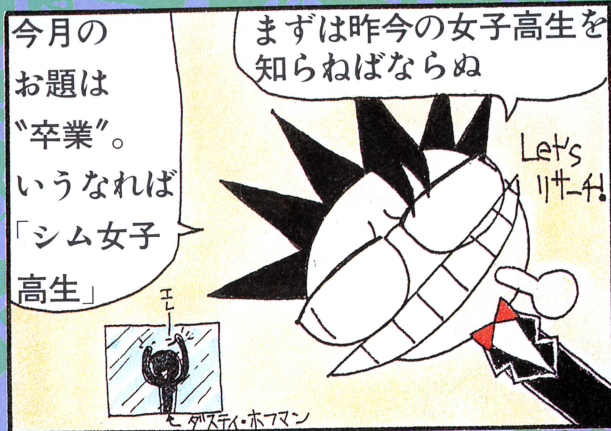
愛と勇氣のパソコンマガジン

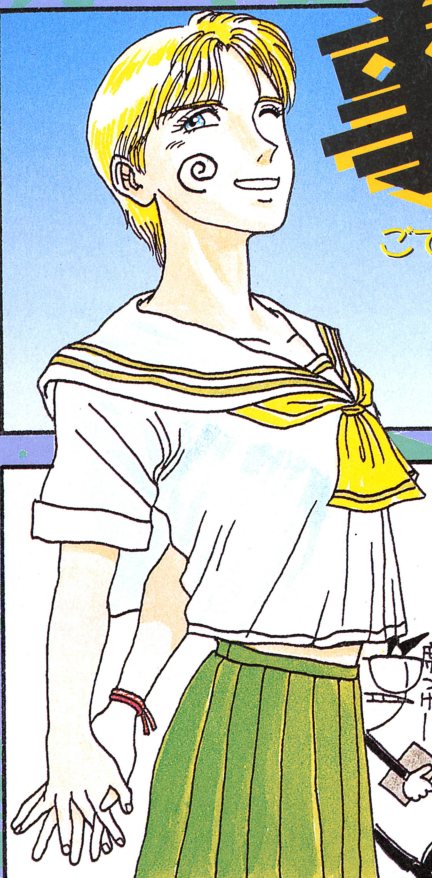
POP COM

月刊ポプコム9月号 8月7日発売 特別定価590円(税込)



★「いったいみんな、家庭でどんな教育を受けてきたんだ？」





ことほかれ

事物エイジ

ごてん

御殿

今月の卒業 ~Graduation~

お題

ザックンボップ

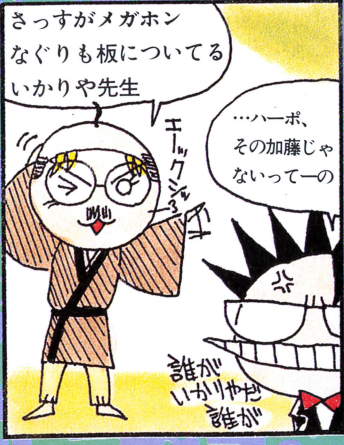
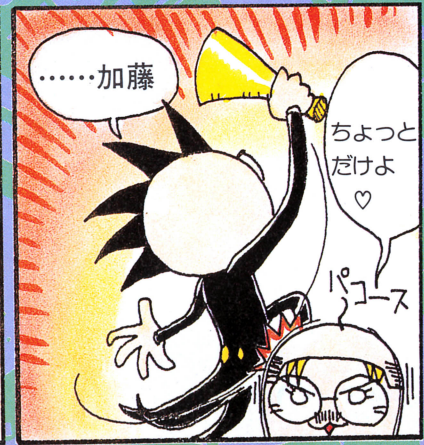
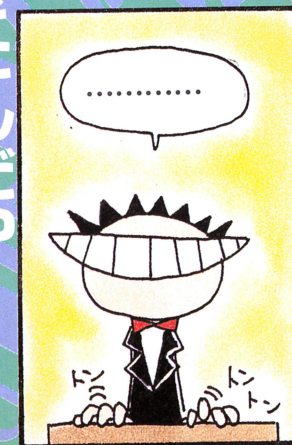
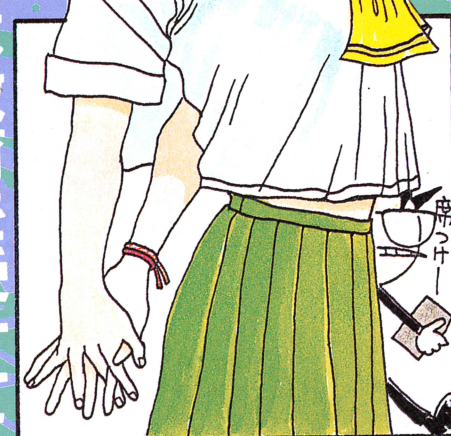
Act.4 雑君保プ

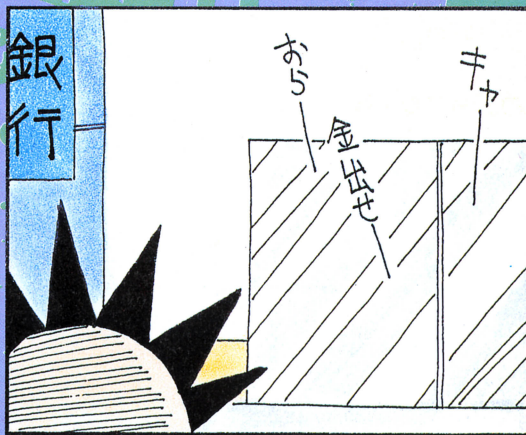
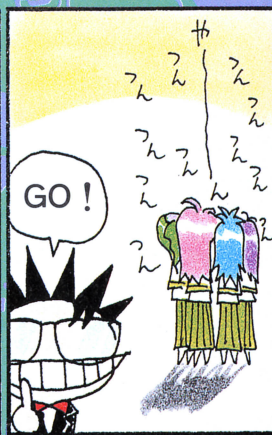
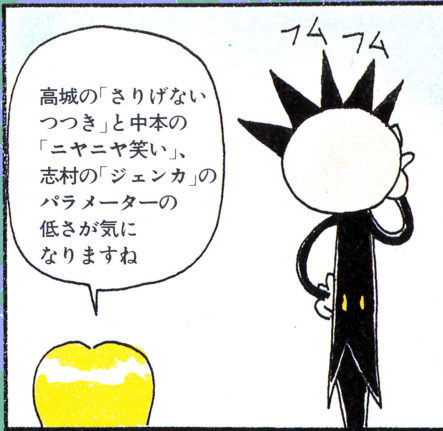


じくばん 軸金



ハーボ





(メーカーからキミへの 愛のメッセージ) HOT LINE

みんな、「NEOフェア」へは来てくれたかな? 映画も公開されてますます盛り上がり「幽遊白書」は「ジャンプワールド」に上り出展するぞ! それでは8/6~8/10のプリズムホールでまた会おう!!

(パンプレスト じっぼ)

「メーカー飲んだくれウラ話」連載第一回。飲みと云ったら現N社当時1社のS氏の右に出るボンバーはいない。昨秋の大阪CSGの夜に事件は始まった…。所は梅田のS虎伝。続きはV社のシャウトする方M. K君へタッチ。

(メディアリング 無責任広報)

「私がやらねば、だれがやる!」つらいさだめを胸に秘め、娘ざかりをバトルにかけた、古代ギリシャに咲いた花。その名はシルフィア、美少女戦士。

(トンキンハウス YS)

キャラバンも今年で9年目。H1-TEENボンバーマンというキャラバン専用のマンマが登場。画面が広くったのはいいけれど解説するのが大変。どこかの会場で会ったときには、変なことばかり(すつとそう)言っているけど、許してね。

(ハドソン 高橋)

サマーカーニバル真最中!! 海にも行けず山にも行けず、休みもとれずに出張だらけ。うおっ辛いぞー!! 会場ではナチュラルハイなお会者ではないのかもしれないが、その時はやさしく声をかけてくださいまし。

(ナグザット きむりん)

CDRメタルエンジェルの発売まであと2ヵ月。楽しみだなー。フルメタルバトル世界大会をめざし、5人の少女達のコーチになるんだけど、みんなガンバリ屋で可愛い! 試合中に作戦指示するのも君だ。迫力の試合シーンも必見。

(バック・イン・ビデオ まみ)

NECパソコンフェアも終わったし、ホッと一息だ。データウエストはPCエンジンだけではなくパソコンの方にも出展していたのですが、見てくれまくしたか? APSによる実写動画の実力を! おほほほほほほほほほほほほ!

(データウエスト 斉藤)

「ねえ、なぜそんなに丸いの?」「タウシ型だと気持ち悪いからさ」「なぜそんなに黄色いの?」「カレーを食べ過ぎたからさ」「じゃあなぜいつも笑ってるの?」「それはおまえを食べるためだよ!」童話も変わる白熱のバトル! 「フェイスボール」この秋発売。(リバーヒルソフト・見て見て小林)

伊賀忍伝凱王の進行は、やや遅れざみ。江戸期の鎖国が続く背景設定には興味あるんだけど、そんな世の中が存在したらソツとするね。ほく自身は最近疲れてるんで鎖国したいけど、そもいかに。生きてるって、しんどい!

(ニチブツ・みうみう)

Jリーグ初代チャンピオンは、鹿島アントラーズに決定しました。今回のJリーグは、サポーターがすごいパワーを出していて、盛り上がりだと思っています。この勢いで「Jリーグファイティングサッカー」買ってちょーだい!

(I・G・S アルシンド)

6月、7月と専張でイベントが続いた。で、8月とはいうと、今度は大阪なのだ。8月4、5日と、OBPのQ&Cプラザで、夏休みPCエンジンワールドが行なわれる。うちも参加するので、関西地区の方は遊びに来て下さい。

(マイクロキャビン ひで)

ひえーギャー。こりやすごいわ! まだ開発中の悪魔城ドラキュラXだけど、BGMもバージョンアップしてすげーカッコいい。広報の立場を忘れて素にもどってしまふこの過激な演出はたまらん。早く10月にならないかな。

(コナミ 早坂)

この秋は、シュールド・ウェーブからたて続けた2本ソフトが発売「PCココロ」! 「インベリアルフォース」です。10月に2本が続けて出る予定ですので、皆さんお楽しみに。結構、両方ともいい味出てますので、お楽しみに。

(ホッタ)

まみちゃん、麗子嬢、美夏に聖美ちゃん、中本(なぜ中本だけ名字?)でおなじみの「卒業」が本日発売だよ! 今まであたたかく見守ってくださった皆さんお待たせしました。そして、ありがとうございます! これからも応援よろしくね! ♥♥♥

(NECアベニュー お祝いでR)

「1552天下大乱」とうとうと発売になりました! 早速はまってしまった人もいるんじゃないかな。そんな歴史SLGマニアに朗報! 戦国正史コンテストが行われるんだ。キミだけの戦国史をどんどん送ってね。

(アスク講談社 なおP)

はじめまして! 熱血トニーに代わって宣伝担当になったフーミンです。かわいい女の子なので、みなさん優しくして下さいね。エッ? 可愛いってアウー! 年末発売の「機装ルーガ」のエンナと同じくらいかな。

(工画堂スタジオ フーミン)

きのう、道を歩いていたら、怪しいおじさんが、つぶやいていた。「ったく、近頃は…春になっても黒ファッション、夏になっても黒ファッション、秋になっても黒ファッション、冬になっても黒ファッション、……」一体、何があったのか?

(デングン な)

「YAWARA! 2」デジコミ・パートのシナリオが完成!! 柔道バトルも、基本システムが完成して、今はプレイをしながら調整に入っています。イベントなどで実体験できるから、チャンスがあったらぜひプレイしてみね!

(ソフィックス 島田)

「チャンピオンシップ・ラリー」は、8月6日の発売です。浜松、名古屋の皆さん、ゲームサウルスで会いましょう。私は、誰の挑戦にでもうけたいです。ふっふっふっ!

(インテック RY うめ)

「ゴジラ爆闘烈伝」、ただいま、開発状況8割といったところ。キャラクターの世界感を再現して映画感覚をもり込んだゲームに! というスタッフのゴダウが凄々と形になっていきます。イベントも検討中です。目をばなさないでね。

(東宝株メディア開発室 谷口)

「スタートリング・オデッセイ」に期待をしてくれているみなさん。発売日が確定しなくて、ごめんなさい。良い作品を楽しんでもらえるように日夜努力をしておりますので、もうしばらく、もうしばらくお待ち下さい。本当にゴメンナサイ!

(レイ・フォース 山田)

「アンジェラス2〜ホーリー・ナイト〜」のアフレコが、先日都内某所で行われました。男性スタッフは、エリス(声は井上喜久子さん)の優しいコトバに皆ウツリ。あ〜情けない。女性読者のみなさん、彼らに愛の手を!

(アスミック じゅん)

サイバーアクション「ブラック・ホール。アサルト」楽しんでくれていますか? 暑い夏には熱い対戦! もう、これが一番ですよね? 蒸し暑くて、我慢できない時はボタン連打で暑さと、ストレスを吹き飛ばしてね!

(マイクロネット PAGE)

もうすっかり暑くなってしまっていてちょっとバテ気味で仕事してます。ところで会社のそばに女子高があるんですが、夏服になって薄着になってウフフ…なんです。しかも、ちょっと気になるのはレベルが低いと思う今日この頃です。

(まほうのヨッちゃん)

いやー、お待ちせしている「三国志Ⅲ」ですが、その前に読んでもらいたいのが『小説三国志の謎』。関羽が亡霊となって化けて出たり、孔明が風を吹かせたりなど、物語中に出てくる様々な謎を解明する楽しい一冊ですよ。

(光荣 高津)

今年は雨が多すぎていやだねえ。この雨のおかげで雨もりして甚大な被害をこうむったのが会社にて大笑い。みなさんも日頃のおこないだけは気をつけよう! ところで、ぼくは夏に弱いのでヘロヘロです。ヘロヘロ〜(サンソフト 石川)

隠れた名作とも云われ興味がしきタイトル「ラングリッサー」がうれる。すまぬ、隠すつもりなど無かったのだが、どうしてもウチの場合このフレーズがついてまわる。何とかせねばといいつつPC参入五周年が目前だったります。

(メサイヤ最古参に近い男)

ルナ:PD3が「ソル・モナージュ」に決定したよ! ステキウルーヌ:たくさんの葉書の中からゲームイメージにぴったりのタイトルよね! ソルは太陽、モナージュは月の意味ですわ!

(アイレム ルナ&ルーヌ)

夏休みです。みなさん、友人や家族と一緒にゲームをしましょう。おすめは何といても7月30日発売の「大爆笑人生劇場〜ドキドキ青春編〜」だ。今回は中学生から高校生までの8年間を楽しむぞ!!

(タイトー・グランプリのたか)

エメラルドドラゴンの音楽の出来がとて素晴らしい。早く皆に聴いてもらいたくて、オリジナルシングルCDを作ってしまった。「PCエンジンワールド'93」(8/4・5 大阪OBP Q&Cプラザ)で、入手できるかも。

(NEC こん)

楽しい、楽しい、夏休み! 夏休みって、全国各地でゲーム大会があるよね。やっぱりゲームは、購入する前に遊んでおきたいもの。ぜひ、ここでも「レイン」は忘れずにプレイしてね。きつときつとバッチリだよー!

(ビクター みなみ)

悲しい!! プレゼントのボスターや、創刊号の会報が住所不明でもどって来てるよ。お願い、住所はしっかり書いてね。会報はソードマスターやフラッシュハイターがビシッと載ってます。欲しい方はアンケートハガキを送って下さいませ。(ライトスタッフ)

効果音を含まない音楽が100曲を超え、メッセージのあるキャラクターが340人を超えモンスターは200以上……初とか最大という言葉にゾクゾクするのはパソコン「ザナドゥ」から継承されているぞ。「風の伝説ザナドゥ」。

(日本ファルコム 松)

ジュラシックパークさっそく観てきました。5時半起きでがんばって、初日に2回も観たんですけど2度も同じところでビックリしてきた私っておちゃめ! ーみんなにストーリーバラしたいんだけど、なぐられそうなんでもヤメときます。

(キングレコード M)

メガテンももうすぐマスターです。9月になれば皆さんに遊んでもらえると思います。スタッフは今、夏休み返上で制作していますので、本当期待して下さい。来年は夏休みがあるといいた。

(アトラス 流星野郎)

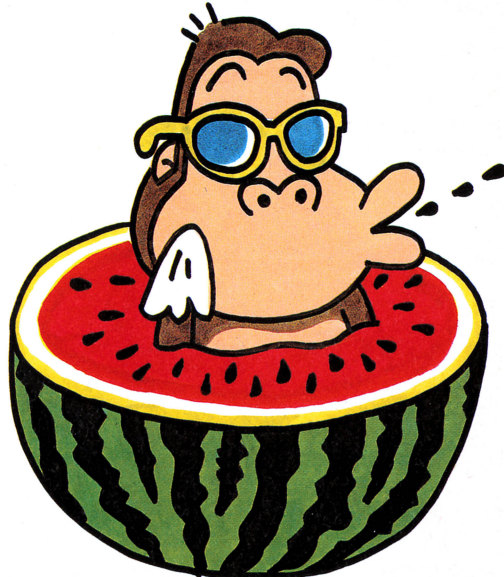
まりまりさんにかわって、今回から担当になりましたJUNです。今「卒業写真」という美少女キャラクターを使ったソフトを開発中です! 超期待しててね! もろろんモデルはわ・た・し? ーん!! (コナツツジャパン JUN?)

昔、得意だった名作アクションゲームをひさしぶりに遊んでみたら、ヘタになっていた。ゲームとしてこんなことではいけない!! 特訓じゃー!!

(フェイス だあくん)

腰を傷めてしまいました。ざっくり腰の一手前。普段から姿勢が悪く、猫背だったのが腰骨に負担かけてたようで、ついに限界。痛くてろくにゲームも出来ん! 皆さんも姿勢には気をつけましょう。

(アートディンク しいのみ)



発売日	ゲーム名	メーカー名	価格
7/30	CD電人～ロカビリー天国～	ハドソン	6800円
7/30	卒業～Graduation～	NECアベニュー	7800円
7/30	眠れぬ夜の小さな物語	NECホームエレクトロニクス	6800円
8/6	オルゴール～PSYCHIC DETECTIVE SERIES Vol.4～	デー・タウエスト	7600円
8/6	チャンピオンシップ・ラリー	インテック	7800円
8/6	ラングリッサー～光輝の末裔～	メサイヤ	7900円
9/23	蒼き狼と白き牝鹿～元朝秘史～	光栄	9800円
9/24	真・女神転生	アトラス	8800円
9/24	麻雀クリニック・スペシャル	ナグザット	7800円
9/24	メタルエンジェル	バックインビデオ	7800円
9/30	機動警察パトレイバー～グリフォン篇～	リバー・ヒルソフト	7200円
9/30	スタートリング・オデッセイ	レイ・フォース	8200円
9/30	麻雀オンザビーチ	NECアベニュー	7800円
9/30	幽☆遊☆白書	バンプレスト	8800円
10/1	三國志III	光栄	14800円
10/29	悪魔城ドラキュラX～血の輪廻～	コナミ	7800円
10/29	フェイスボール	リバー・ヒルソフト	7200円
10/29	マイト&マジックIII	ハドソン	6800円
10/下	ルイン～神の遺産～	ビクター音産	8800円
9/24	PCココロン	シュールド・ウェーブ	7800円
10/予	インベリアルフォース	シュールド・ウェーブ	7800円
10/予	GALAXY刑事GAYVAN	インテック	7800円
11/上	アルガノス	インテック	価格未定
11/26	モンスターメーカー	NECアベニュー	7800円
11/予	伊賀忍伝 凱王	日本物産	7900円
11/予	シルフィア	トンキンハウス	価格未定
11/予	パラディオン	バックインビデオ	7800円
12/予	イースIV～The Dawn of Ys～	ハドソン	価格未定
12/予	オーロラクエストおたくの星座IN ANOTHER WORLDS	バックインビデオ	7800円
12/予	サークIII	日本テレネット	価格未定
12/予	エメラルドドラゴン	NECホームエレクトロニクス	価格未定
12/予	ゴジラ～爆燃烈伝	東宝	8800円
12/予	スーパーダライアスII	NECアベニュー	7800円

発売日未定のソフト		
ゲーム名	メーカー名	価格
断崖都市ストレイロード	IGS	8900円
プランダース	IGS	価格未定
ソル・モナージュ	アイレム	価格未定
THE ATLAS	アートディンク	価格未定
アンジェラス2～ホーリー・ナイト～	アスミック	価格未定
マグナード	アスミック	価格未定
チキチキボーイズ	NECアベニュー	価格未定
ストライダー飛竜	NECアベニュー	価格未定
スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	価格未定
誕生Debut	NECアベニュー	価格未定
天地を喰らう	NECアベニュー	価格未定
ドラゴンナイトIII	NECホームエレクトロニクス	価格未定
ブランドイッシュ	NECホームエレクトロニクス	価格未定
ぼつぼつメイル	NECホームエレクトロニクス	価格未定
マジクール	NECホームエレクトロニクス	価格未定
女神天国	NECホームエレクトロニクス	価格未定
サイレントメビウス	角川メディア・オフィス	価格未定
機装ルーカ	工画堂スタジオ	価格未定
マーシャルチャンピオン	コナミ	価格未定
YAWARA!2	ソフィックス	価格未定
芸者ウォーリアーズ	タイター	価格未定
秘密の花園	徳間インターメディア	価格未定
ウィザードリィIII・IV	ナグザット	価格未定
クイズ女子高文化祭(仮)	ナグザット	価格未定
ダウンタウン熱血物語	ナグザット	価格未定
闇の血族	ナグザット	価格未定
風霧	ナグザット	価格未定
麻雀レモンエンジェル	ナグザット	価格未定
もってけたまご	ナグザット	価格未定
風の伝説ザナドゥ	日本ファルコム	価格未定
超英雄伝説～タイナステック・ヒーロー～	ハドソン	価格未定
ブラッド・ギア	ハドソン	価格未定
ボンバーマン94(HUカード)	ハドソン	価格未定
ロードス島戦記2	ハドソン	価格未定
餓狼伝説2(ACカード 対応)	ハドソン	価格未定
龍虎の拳(ACカード 対応)	ハドソン	価格未定
ワールドヒーローズ(ACカード 対応)	ハドソン	価格未定
美少女戦士セーラームーン	バンプレスト	価格未定
ただ今勇者募集中心!!	ヒューマン	価格未定
アルシャーク	ビクター音産	価格未定
トラベラースI～伝説をぶっとばせ～	ビクター音産	価格未定
フレイヤーサク外伝～	マイクローキャビン	価格未定
コスミックファンタジー4～銀河少年伝説～	日本テレネット	価格未定
SWORD MASTER	ライトスタッフ	価格未定
フラッシュハイダース	ライトスタッフ	価格未定
ブルーフォレスト物語	ライトスタッフ	価格未定
スターブレイカー	レイ・フォース	価格未定



PC版「餓狼伝説2」画面写真大公開

超人気の「餓狼伝説2」。みんなのお待ちかねのPC版の写真が手に入ったぞ。すんげ～きれいでかっこいいでしょ。これならファンも大期待してもいいんじゃない。来月号では、さらに新画面をバシバシ紹介するからお楽しみにね。

(先月号で、「餓狼伝説2」の価格に誤りがありました。ACカード別売りで6000円です。)



▲ネオジオ版に匹敵するきれいなグラフィックだね。

▼多彩な技もバッチリ収録。早く動かしてみたいよな。



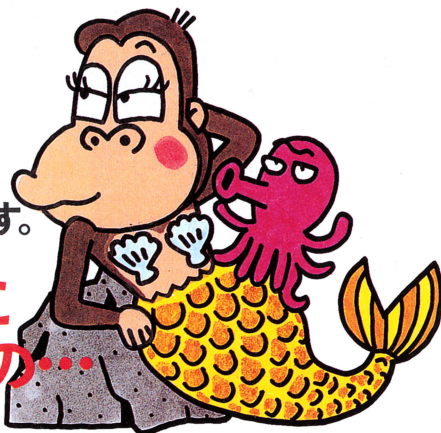
Calendar

1993 AUGUST

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
			★オーロラクエストおたくの星座IN ANOTHER WORLDS		★チャンピオンシップ・ラリー				CD-ROMカプセル3発売																					

月刊PCエンジン10月号発売日

10月号は、8月30日月曜日に発売です。

悪魔のようなあなたに
吸いつきたいの……

付 録

199X年、世紀末
TOKYOウォーカー 真・女神転生 世紀末導きの書

巻 頭 企 画

猛襲独占取材!! PC版「餓狼伝説2」

独 占 特 集

恐怖と戦慄うずまく
ドラマチック・ホラー ドラキュラX秘密解明!!

—新作ゲームも豊作のシーズン!—

イースIV/風の伝説ザナドゥ/エメラルドドラゴン

幽遊白書/三國志III/蒼き狼と白き牝鹿/マイト&マジックIII

機動警察パトレイバー/メタルエンジェル/ラングリッサー その他

●何か聞いたとこによると、今年の夏って短いそうなの。せっかく友人たちとどこか遊びに行こうと言っていたのにい〜。(誰が何と言おうか今年の夏は遊びまくってやる!! のM・K)

●月Pの原稿と小説の仕事でメ切に追われ続ける日々。そこに今度は、ゲーム制作の話がきた。受けるかと死ぬに違いない。でも作りたい。命がけの決断の時から、刻々と迫る今日この頃である。(Y)

●大スランプ。仕事も何もずんどこ〜ん底状態が続く。ああ6番に降格してもヒットが出ない背番号8の気持ちがよくわかる。現状で満足してはいけないというのが何故わからない!! (あむ)



DESIGNER / YOSHINO OKHA

●念願のスキューバのライセンスをついに獲得!! これでも僕もダイバー仲間入りだ!! わはは、これからはダイバー寺本様と呼べ!! さーてどこ潜りに行く? (モグリライター てらもと)

●メガネをこわしてしまった。カゼをひいた。電車の中で読んでいた本にゲ○をひっかけられた。なんともついてない一か月であった。(祝・鹿島アントラーズ優勝! YUGON)

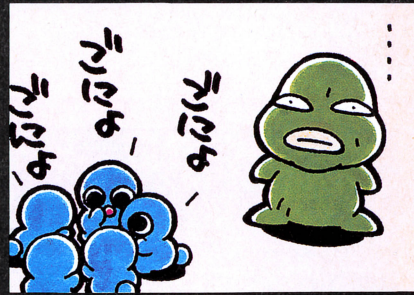
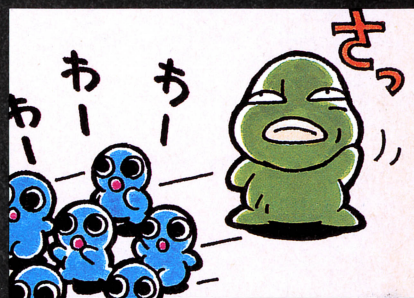
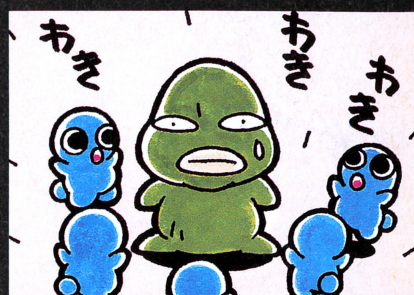
●梅雨の気温の低さにはまいる。やっぱりカーッと暑い夏の気候が自分には合っているみたいだ。さーて、また体調を整えるために南の島にでも旅立つとするか。(仕事はどうした! のJACK)

●サイパンに連れていってもらったので宗旨を曲げてゲームの攻略記事を2ページもやってしまいました。サイパンではバンザイクリフから飛びこんだりして楽しかったです。(あっちゃん☆)

●私は夏、歴史書に親しむ。ちなみに最近の私の研究によれば、岡っ引きとは守備的な役目だったとか。「親分、ディフェンダー、ディフェンダー!」「どうしたえ、ハ!」と文献にある……。 (N)

明日を信じて…

作■うっちー



Staff

編集 塚原正廣・柏原順太・杉本 隆・中村紀

株式会社100パーセント(浅井繁雄・永須徹也・山科敦之・窪内裕・倉持征木・長沢雄吾・真田 明・寺本真澄・三輪玲子) 館野英昭・利田浩一・立神幸子・久村竜二 有限会社プロスペック(江口貴博・市川和久)

レイアウト/(株)100パーセント(村田友男・大岡喜直・増田 武・相原厚史・多田麻美) 石村 勇・鳥海香菜子・菅原弘美(有)プロスペック(藤田 正)

写真 / 石田謙一・加藤昌人・水口哲二・北村凡夫・朝倉秀之

イラスト / 江坂征巳・浅見かよ子・うおりやー大橋・見田竜介・石川 巧・雑君保平・中津賢也・浅井大岡・三輪れいこ・多田いま・戦魔和彦

PC Engine 月刊PCエンジン9月号

第5巻第9号(通巻57号)1993年9月1日発行(毎月1回1日発行)

平成元年3月3日第三種郵便物認可

■発行人 田中一喜/編集人 塚原正廣

■発行所 小学館

〒101-01東京千代田区一ツ橋2-3-1(編集) 03-3261-1393(販売) 03-3230-5753

■印刷所 三晃印刷株式会社

※本誌掲載記事・写真等の無断複製・複写(コピー)・転載を禁じます。

万一、落丁・乱丁などの不良品がございましたら、業務部へお送りください。良品とお取り替えいたします。業務部(Tel0120-336-082)



NEC

MONSTER MAKER

1993年11月26日発売

© 1993 NEC Avenue, Ltd./U-PLAN/SHOW KIKAKU/Office K.



NEC アベニュー株式会社

〒213 川崎市高津区久本 2-4-1

マルチメディア事業 ▶ お問い合わせ(平日/午前10:00~午後7:00)

044(853)5580 ● テープサービス **044(853)5560**



かわるよ 電人 カワルンダー!!

ジュウア!!

なぜ? どうして? こうなるの??

勢い^{いきおい}まかせの、痛快^{つうかい}なりゆき^{へんしん}変身^{ごうたい}合体^{ごうたい}キャラクター
変身^{へんしん}すれば強^{つよ}くなる! 頭^{あたま}の中^{なか}をカラッポに、

打^うって、打^うって、打^うちまくれ!!
悪^{あく}の権^{ごん}化^{ごん}ワ^{ごん}ン^{ごん}ト^{ごん}ンをぶ^ぶち^ちのめ^めせ!!

7月30日(金)発売

希望^{きぼう}小^{しょう}売^{うり}価^か格^{かく} (税^{ぜい}別^{べつ})
6,800円

おすしにぎるよ



2度と離^{はな}すなカラオケマイク



新^{しん}ネ^ネタ^タ勝^{しょう}員^{いん}!

©1993 HUDSON SOFT

©1992, 1993 RED

イラスト: 僕^{わが}久^く保^ほ CG: 青^{あお}木^きコ^こブ^ぶ太^た



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT

本 社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン 東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン 大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

雑誌 03587-9

定価500円
(本体485円)

©Shogakukan 1993
Printed in Japan

T1003587090500



Monthly
Magazine for
Game Freaks
PCエンジン

1993

9

第5巻第9号(通巻57号)
1993年9月1日発行

編集人 塚原正廣
発行人 田中一喜

発行所 小学館

〒100 東京都千代田区
1-2-3 橋の3の1
販売部
(03) 3226-1133
(03) 3226-3011
(03) 5753-3333

印刷/三晃印刷株式会社